RECENZJE: **FINAL FANTASY VI, CONTRA III, SUPER METROID, CHRONO TRIGGER, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX**

SUPER NINTENDO

EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

FINAL FANTASY VI

HISTORIA: **NARODZINY I PREMIERA SNESA, ROK 1994 NAD WISŁĄ, NINTENDO VS SEGA, SNES CD**
TECHNOLOGIA: **SATELLAVIEW, SUPER GAME BOY, SUPER SCOPE, SNES MINI, MODE 7**
SCENA: **ROMHACKI & HOMEBREW, PERŁY Z JAPONII, KATALOG GIER ANULOWANYCH**
HARDKOR: **NINTENDO I CENZURA, 16-BITOWE RELIKWIE, ŻÓŁTY JAK PLASTIK**

2/2025 (5) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103004 02 >
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **FINAL FANTASY VI, CONTRA III, SUPER METROID, CHRONO TRIGGER, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX**

SUPER NINTENDO

EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

HISTORIA: **NARODZINY I PREMIERA SNESA, ROK 1994 NAD WISŁĄ, NINTENDO VS SEGA, SNES CD**
TECHNOLOGIA: **SATELLAVIEW, SUPER GAME BOY, SUPER SCOPE, SNES MINI, MODE 7**
SCENA: **ROMHACKI & HOMEBREW, PERŁY Z JAPONII, KATALOG GIER ANULOWANYCH**
HARDKOR: **NINTENDO I CENZURA, 16-BITOWE RELIKWIE, ŻÓŁTY JAK PLASTIK**

2/2025 (5) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103004 02
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **FINAL FANTASY VI, CONTRA III, SUPER METROID, CHRONO TRIGGER, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX**

SUPER NINTENDO

EXTREME

PSX EXTREME **WYDANIE SPECJALNE**

HISTORIA: **NARODZINY I PREMIERA SNESA, ROK 1994 NAD WISŁĄ, NINTENDO VS SEGA, SNES CD**
TECHNOLOGIA: **SATELLAVIEW, SUPER GAME BOY, SUPER SCOPE, SNES MINI, MODE 7**
SCENA: **ROMHACKI & HOMEBREW, PERŁY Z JAPONII, KATALOG GIER ANULOWANYCH**
HARDKOR: **NINTENDO I CENZURA, 16-BITOWE RELIKWIE, ŻÓŁTY JAK PLASTIK**

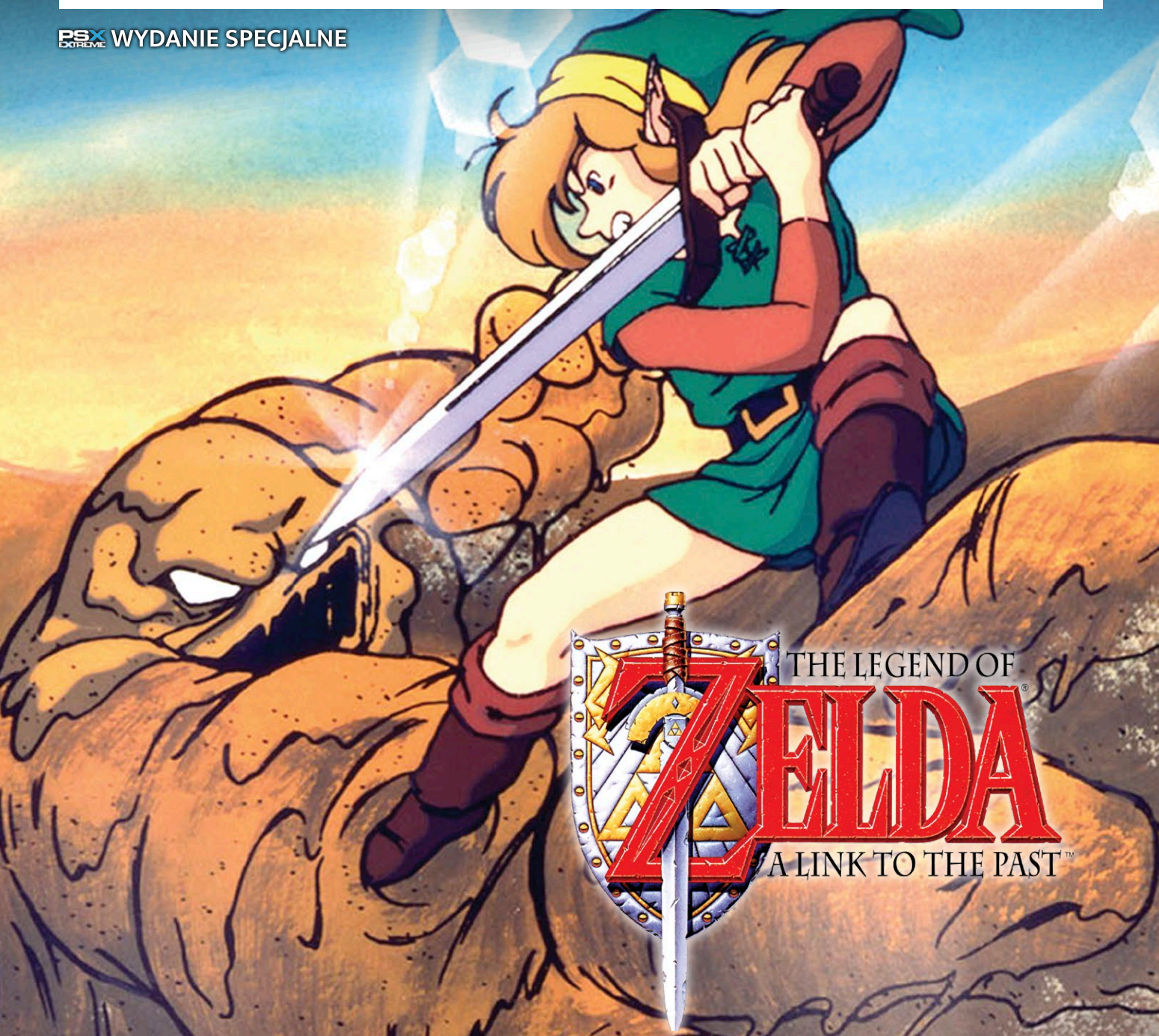
2/2025 (5) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103004 02
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **FINAL FANTASY VI, CONTRA III, SUPER METROID, CHRONO TRIGGER, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX**

SUPER NINTENDO

EXTREME

PSX EXTREME **WYDANIE SPECJALNE**



HISTORIA: **NARODZINY I Ppremiera SNESA, ROK 1994 NAD WISŁĄ, NINTENDO VS SEGA, SNES CD**
TECHNOLOGIA: **SATELLAVIEW, SUPER GAME BOY, SUPER SCOPE, SNES MINI, MODE 7**
SCENA: **ROMHACKI & HOMEBREW, PERŁY Z JAPONII, KATALOG GIER ANULOWANYCH**
HARDKOR: **NINTENDO I CENZURA, 16-BITOWE RELIKWIE, ŻÓŁTY JAK PLASTIK**

2/2025 (5) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103004 02
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **FINAL FANTASY VI, CONTRA III, SUPER METROID, CHRONO TRIGGER, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX**

SUPER NINTENDO

EXTREME

PSX EXTREME **WYDANIE SPECJALNE**

HISTORIA: **NARODZINY I PREMIERA SNESA, ROK 1994 NAD WISŁĄ, NINTENDO VS SEGA, SNES CD**
TECHNOLOGIA: **SATELLAVIEW, SUPER GAME BOY, SUPER SCOPE, SNES MINI, MODE 7**
SCENA: **ROMHACKI & HOMEBREW, PERŁY Z JAPONII, KATALOG GIER ANULOWANYCH**
HARDKOR: **NINTENDO I CENZURA, 16-BITOWE RELIKWIE, ŻÓŁTY JAK PLASTIK**

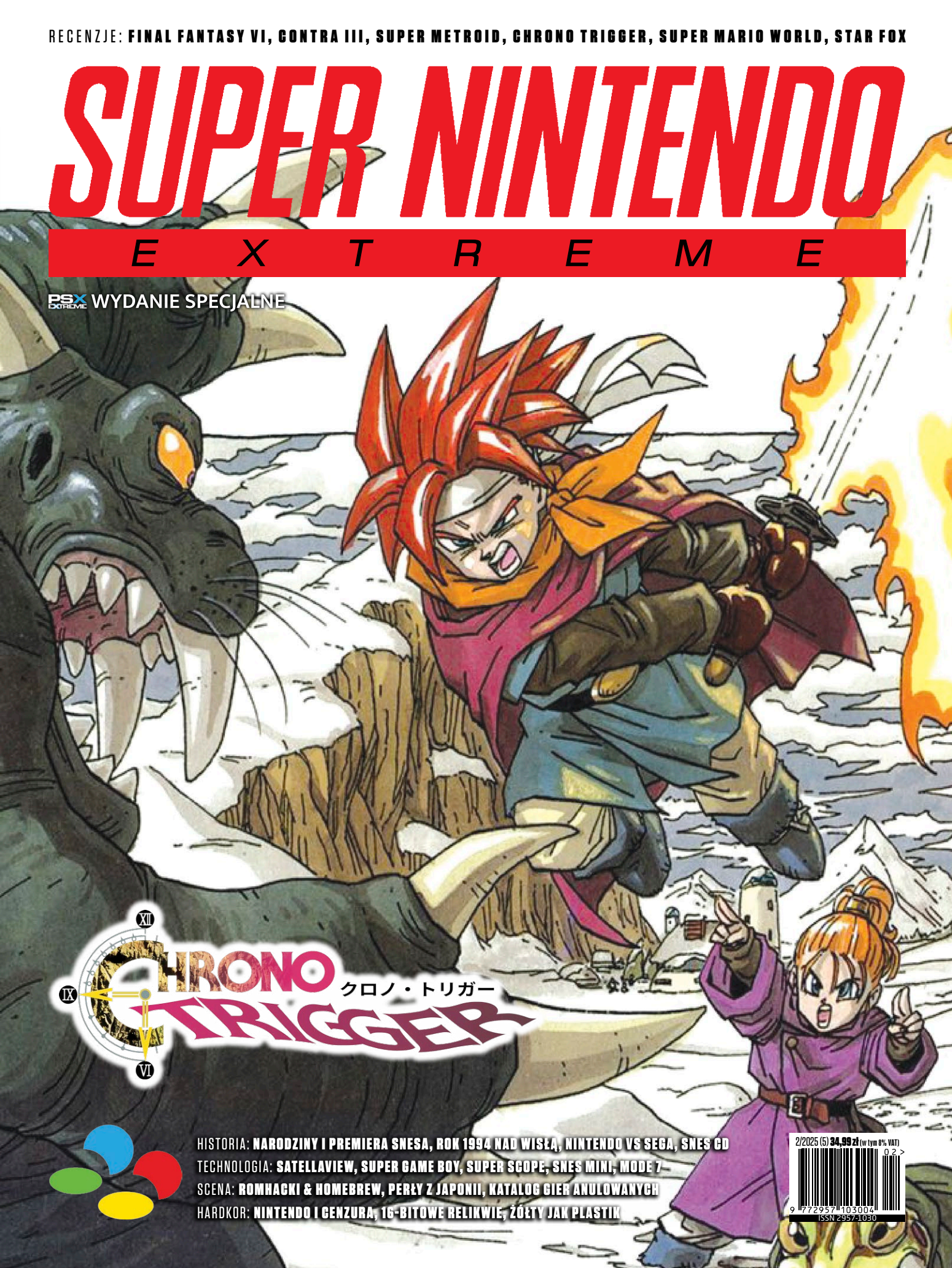
2/2025 (5) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
9 772957 103004 02
ISSN 2957-1030

RECENZJE: **FINAL FANTASY VI, CONTRA III, SUPER METROID, CHRONO TRIGGER, SUPER MARIO WORLD, STAR FOX**

SUPER NINTENDO

EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE



HISTORIA: **NARODZINY I PREMIERA SNESA, ROK 1994 NAD WISŁĄ, NINTENDO VS SEGA, SNES CD**
TECHNOLOGIA: **SATELLAVIEW, SUPER GAME BOY, SUPER SCOPE, SNES MINI, MODE 7–**
SCENA: **ROMHACKI & HOMEBREW, PERŁY Z JAPONII, KATALOG GIER ANULOWANYCH**
HARDKOR: **NINTENDO I CENZURA, 16-BITOWE RELIKWIE, ŻÓŁTY JAK PLASTIK**

2/2025 (5) **34,99 zł** (w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

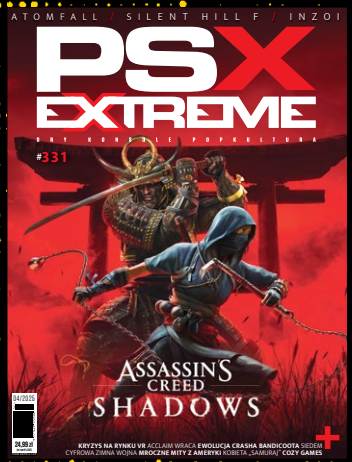
LIMITOWANA EDYCJA

SUPER NINTENDO EXTREME

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

2/2025
(5)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

PSX EXTREME



SPRAWDŹ

PRENUMERATA I NUMERY ARCHIWALNE NA

PSXEXTREME.PL

Zamów

już teraz
na psxextreme.pl
lub na Allegro!

SUPER NINTENDO EXTREME

PC EXTREME

PS3 EXTREME

ARCADE EXTREME

AMIGA EXTREME

WELCOME SCREEN

ROGER: SNES (lub, jak kto woli, Super Nintendo Entertainment System) to najlepiej sprzedająca się konsola ery 16 bitów, dla wielu graczy sprzęt wręcz kultowy, niezapomniany, nierozerwalnie połączony z okresem dzieciństwa i dorastania. Jednak nie w Polsce. My byliśmy „trochę" w tyle, bo gdy SNES debiutował w Japonii i USA, u nas grało się w najlepsze na Amigach, Atari, Commodore 64 i ośmiobitowych Pegasusach, klonach poprzedniej konsoli Nintendo. Decydując się na stworzenie numeru specjalnego poświęconego SNES-owi, trochę więc ryzykowaliśmy, z drugiej jednak strony jest to doskonała okazja, by przybliżyć czytelnikom losy konsoli, która w swoim czasie nie doczekała się w naszym kraju należytej uwagi, a dziś, gdy fanów Nintendo w Polsce z roku na rok przybywa, jest to wręcz doskonały moment.

Historia SNES-a to również kolejny rozdział wojny, którą Sega stoczyła z ojcami Mario, oraz jakże istotny dla dalszych losów całej branży gier wideo romans Nintendo z Sony, zakończony spektakularnym rozwodem i narodzinami pierwszego PlayStation. To nie tylko jeden z najważniejszych okresów naszej branży, w którym rodziło się i umierało wiele gatunków gier i powstawały studia trzęsące dzisiaj całym gamedevem, ale przede wszystkim ostatni etap ewolucji dwuwymiarowej oprawy, która za chwilę miała zrobić skok generacyjny w trójwymiar. Na 130 stronach zmieściliśmy więc nie tylko niezbędne artykuły wprowadzające Was w świat 16 bitów i pełnej zwrotów akcji historię SNES-a, ale opowiedzieliśmy też o kluczowych na rynku technologiach, niezapomnianych urządzeniach peryferyjnych, kulturowych różnicach w poszczególnych regionach świata czy retrounikatach wartych dziś niemałe pieniądze. Piguła wiedzy o ówczesnych trendach w gamingu.

Zrecenzowaliśmy dla Was ponad 70 gier z różnych gatunków i różnych regionów, serwując na cyfrowy stół kwintesencję pixel artu i tego, co nazywamy dziś 16-bitowym doświadczeniem. Mam nadzieję, że będzie to dla Was skarbnica wiedzy, którą wykorzystacie do poznawania tych wszystkich fantastycznych uniwersów wykreowanych na konsoli Nintendo. Miłej lektury, moi drodzy.

WELCOME SCREEN
Wstępniak i spis treści 3

TUTORIAL
Super Nintendo – narodziny i premiera kultu 4
1994 rok w Polsce – czyli SNES nad Wisłą 10
Super Famicom – premiera, która zatrzymała Japonię 12
SNES vs. Mega Drive – wojna konsol 14
SNES CD – graal postępu 18

PRESS START
Hyde Park – co robiłeś w 1994 roku? 22
Życie w latach 90. – wywiad ze Ścierą 24

LEVELS
ActRaiser 40
Animaniacs 74
Bahamut Lagoon 69
Boogerman: A Pick and Flick Adventure 78
Breath of Fire 82
Chrono Cross 38
Clock Tower 79
Cool Spot 78
Demolition Man 52
Demon's Crest 76
Disney's Aladdin 65
Donkey Kong Country 2 46
Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu 92
Dragon Quest VI 66
E.V.O.: Search for Eden 85
EarthBound 30
Earthworm Jim 89
Final Fantasy IV 34
Final Fantasy VI 36
Final Fight – trylogia 58
Front Mission 54
F-Zero 42
Gradius III 86
Harvest Moon 43
Illusion of Time (Illusion of Gaia) 71
Indiana Jones' Greatest Adventures 77
International Superstar Soccer 59
Killer Instinct 63
Kirby Super Star 70
Lamborghini American Challenge 72
Lufia (Lufia II: Rise of the Sinistrals) 95
Mario Paint 81
Mega Man X 61
Metal Warriors 93
Mortal Kombat 2 94
NBA Jam 83
Ogre Battle: The March of the Black Queen 53
Pilotwings 51
Pitfall: The Mayan Adventure 88
Rock n' Roll Racing 72
R-Type III: The Third Lightning 86
Secret of Evermore 75
Secret of Mana 64
Shadowrun 84
Sim City 41
Spider-Man and Venom: Maximum Carnage 96
Star Ocean 87
Starwing (Star Fox) 48
Super Bomberman 80
Super Castlevania IV 60
Super Mario All-Stars 62
Super Mario Kart 56
Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars 27
Super Mario World 2: Yoshi's Island 50
Super Mario World 44
Super Metroid 28
Super Punch-Out 80
Super Probotector: Alien Rebels (Contra III: The Alien Wars) 91
Super Star Wars 68
Super Street Fighter II: The New Challengers 67
Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time 55
Terranigma 73
The Death and Return of Superman 96
The Legend of Zelda: A Link to the Past 32
The Lion King 90
The Magical Quest Starring Mickey Mouse 90
Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose! 74
True Lies 52
X-Men: Mutant Apocalypse 62
Zombies (Zombies Ate My Neighbors) 81

SECRET LEVEL
Satellaview – gry z satelity 97
Super Game Boy 100
Super FX – rewolucja 3D na SNES-ie 102
SNES Mini – jak grać legalnie na SNES-ie 106
Super Scope – następca Zappera 108
Super NES Mouse – gryzoń hydraulika 110

CREDITS
Zrobieni na żółto 112
Najlepsze gry z Japonii, romhacki i homebrew 115
Błękitne Nintendo, czerwony ekran 120
IDSA – w imię cenzury 122
Była sobie gra – katalog gier anulowanych 124
Relikwie SNES-a 128

Redaktor naczelny: Roger Żochowski (Roger) **Strażnik Bowsera:** Przemysław Ścierski (Ściera)

Grafik: Roman Tobjasz (Projekt makiety)

Korekta: Marek Kowalik

Redakcja: Konrad Adamczewski (SoQ), Cyprian Czechowski (Cypher), Patryk Dzięglewicz (Aysnel), Krzysztof Grabarczyk (Graba), Sebastian Kochaniec, Marcin Kosman (Koso), Bartek Kubica, Łukasz Kujawa (Dżujo), Przemysław Małecki (M@jk), Maciej Marchewka (Komodo), Michał Mazur (Mazzi), Michał Mielcarek (Mielu), Dawid Muszyński, Dariusz Pasturczak (Konsolite), Mariusz Petrow (Aki), Adam Piechota, Michał Stępień (Ural), Maciej Żmuda-Adamski (Kali)

Złote Gwiazdki za wkład w planowanie: ☆ Dżujo, ☆ Piechota, ☆ Mazzi

Wydawca: N3 Media sp. z o. o., ul. Niecodzienna 3, 04-965 Warszawa

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NARODZINY I PREMIERA KULTU

Nazwanie Super Nintendo „kultowym" jest trywialne z dzisiejszego punktu widzenia. Ale w 1990 r. wcale nie było takie oczywiste, że ta konsola stanie się tak gigantycznym sukcesem. Oto cała historia narodzin SNES-a.

„Najważniejsza konsola w historii?", „Sprzęt z najlepszymi grami ever?". Tak niektórzy oceniają Super Nintendo. Trudno się zgodzić z tymi tezami, jeśli pomyślimy o PlayStation, ale takie oceny z ust osób, które miały styczność ze sprzętem Nintendo na początku lat 90., są zrozumiałe – Super Nintendo było inspiracją dla całego pokolenia graczy i deweloperów. Zanim zatem rozpoczniecie dalszą lekturę SNES Extreme, poznajcie, jak powstał SNES i dlaczego według niektórych jest to tak wybitny sprzęt.

Początek walk na 16-bitowym froncie

Myśląc dzisiaj o Nintendo, mamy w głowie konsolową potęgę. A jakie było Big N w drugiej połowie lat 80.? Firma odniosła ogromny sukces dzięki premierze Famicom Computer System (1983) i jego amerykańskiej wersji – Nintendo Entertainment System (NES) dwa lata później. Jednak w tamtych czasach gry wideo nadal były postrzegane jako rozrywka dla dzieci, a koncepcja kolejnych generacji konsol tak naprawdę nie istniała. Dodatkowo w Europie to nie Nintendo wiodło prym, ale Sega. Jednak w tamtych latach Hiroshi Yamauchi, szef Big N, nie przejmował się Europą, najbardziej obawiając się wydarzeń w jego rodzimym kraju.

Kiedy ogłoszono, że NEC, potentat informatyczny, firma wielokrotnie większa i bogatsza od Nintendo, we współpracy

Jeden z prototypów Super Famicom. Środkowy przycisk odpowiadał za przejście w tryb wstecznej kompatybilności z ośmiobitowym poprzednikiem.

gonfly, na bazie którego powstała potem gra Pilotwings. Zaprezentowany wtedy prototyp Super Famicom (SFC) miał być kompatybilny z kartridżami Famicoma, wspierając istniejącą bibliotekę gier. Konsola miała nawet specjalny przycisk, który zmieniał obsługiwany system z 16-bitowego na ośmiobitowy. Development konsoli zdawał się być na dobrej drodze, a sam Miyamoto zapewniał, że urządzenie pojawi się na rynku w połowie 1989 r. Okazało się to nieprawdą. Sprzęt zadebiutował dopiero 21 listopada 1990 r., czyli dwa lata (!) po pierwszej prezentacji. Jak doszło do tak dużego opóźnienia i jak pracowano nad samą konsolą?

z Hudson stworzy własną konsolę, ojcowie Mario nie mieli wyjścia – musieli ogłosić, że oni też myślą o stworzeniu następcy Famicoma/NES-a. Ponad miesiąc przed premierą PC Engine, konsoli NEC, 8 września 1987 r. Yamauchi, za sprawą mediów, poinformował o tym, że ruszyły prace nad nową konsolą. Był to blef, bo Nintendo nie miało nawet pomysłu na taki sprzęt. Branża musiała czekać prawie rok na kolejne informacje, kiedy prezes potwierdził, że konsola zadebiutuje

Ukończenie Super Mario World było jednym z warunków premiery konsoli.

z Super Mario Bros. 4, jak wtedy nazywano późniejsze Super Mario World, a także kolejną częścią Dragon Quest (Enix to potem sprostowało, tłumacząc, że kolejny erpeg ze znanej serii może pojawić się na PC Engine, jeśli sprzęt będzie sukcesem – tak się jednak nie stało). Nintendo musiało robić dobrą minę do złej gry – nad nową, 16-bitową konsolą pracowała również Sega.

Chociaż ośmiobitowy sprzęt „Niebieskich" okazał się wielką porażką w Japonii, Sega pozostawała potęgą w świecie automatów, a fakt, że to właśnie oni wprowadzili na rynek pierwszą na świecie 16-bitową konsolę (październik 1988 r.), stał się plamą na honorze Nintendo. Nic dziwnego, że miesiąc po premierze Mega Drive zwołano konferencję dla mediów, na której po raz pierwszy pokazano prototyp konsoli oraz demo techniczne o nazwie Dra-

BYŁ TO BLEF, BO NINTENDO NIE MIAŁO NAWET POMYSŁU NA NOWY SPRZĘT

Narodziny Mocy

Zaskakująco długi czas prac nad SNES-em (od tego momentu będziemy posługiwać się tylko tą nazwą) był wypadkową kilku czynników: kulturą decyzyjną w Nintendo, wewnętrznymi sporami na temat architektury samej konsoli, kwestią wstecznej kompatybilności, procesem tworzenia gier startowych i wręcz paranoicznym pilnowaniem wewnętrznych tajemnic firmy. Największym wyzwaniem były różne wizje konsoli. Nintendo chciało stworzyć coś więcej niż tylko trochę lepszego NES-a, ale przez miesiące nie wiedziało, jak się do tego zabrać. Firma musiała zadecydować, jaki procesor wybrać. Postawiono na zmodyfikowany procesor 65C816, którego poprzednia iteracja trafiła do NES-a. Takie rozwiązanie otwierało opcję na wsteczną kompatybilność. Z czasem zrezygnowano z tej funkcji, częściowo ze względu na koszty developmentu, a częś-

ciowo ze względu na wewnętrzną decyzję, aby odciąć się od poprzedniej generacji. Tak oto do SNES-a trafił oparty na wspomnianej architekturze procesor Ricoh 5A22.

Spokojnie, nie będziemy rozbijać specyfikacji SNES-a na czynniki pierwsze. Skupmy się na tym, co istotne – chociaż sam procesor był wolniejszy niż ten w Mega Drive, Nintendo zdecydowało się na umieszczenie specjalnych procesorów graficznych Picture Processing Units. Stworzona specyfikacja umożliwiała wyświetlanie 256 kolorów na ekranie (Mega Drive miał 64 kolory) z palety ponad 32 tys. Wybrana architektura dała życie jednemu z najbardziej rozpoznawanych aspektów SNES-a – Mode 7, a konkretnie ośmiu różnym trybom graficznym, na czele z „siódemką", umożliwiającą obracanie i skalowanie tła (więcej informacji w ramce).

Wraz z grafiką w parze szły wyjątkowe pomysły na płaszczyźnie audio. Nintendo wspomogło się wiedzą audio firmy Sony, a za dedykowany chip muzyczny SCP700 odpowiadał pewien młody inżynier, Ken Kutaragi. Początkowo nie chciał mieć nic wspólnego z projektem, ale do działania namówiła go córka, która bardzo lubiła grać na NES-ie. Kutaragi, pomimo wewnętrznej niechęci do tego projektu w Sony, postawił na swoim. Co wyróżniło jego pomysł? Zamiast obciążać główny procesor Ricoh 5A22, układ audio Sony działał zupełnie oddzielnie. Samodzielnie przetwarzał dźwięk, co pozwalało na bardziej złożone kompozycje i efekty dźwiękowe. Chip obsługiwał osiem kanałów audio i - co było kluczowe – korzystał z sampli, które mogły być modyfikowane. Zamiast generować dźwięki syntetycznie (jak w Mega Drive), przechowywano je w postaci próbek, dając pole do popisu do tworzenia unikalnych kompozycji. To właśnie za pomocą tych rozwiązań (i jeszcze kilku innych, ale nie ma co robić wykładu) SNES doczekał się tylu legendarnych soundtracków. A co do samej determinacji Kutaragiego – jak wiemy, okazała się kluczowa, kiedy Nintendo postanowiło nagle zrezygnować ze współpracy z Sony nad PlayStation, doczepianym napędem CD-ROM. To historyczne wydarzenie doczekało się osobnego tekstu w SNES Extreme.

Skoro wiemy, co kryło się w środku konsoli, trzeba jeszcze wspomnieć o designie SNES-a. Za deską kreślarską po raz kolejny stanął Masayuki Uemura, ojciec wyglądu Famicoma. Początkowe projekty częściowo odstawały od finalnego wyglądu, głównie różniąc się rozmieszczeniem przycisków i kolorem (stawiano na biały). Ostateczny model otrzymał z przodu przyciski Power, Eject i Reset, dwa porty na pady, a z tyłu port antenowy, port AV oraz port na zasilanie. Pod spodem, ukryty pod przykrywką, znalazł się port rozszerzeń, z którego miał korzystać m.in. CD-ROM. Z prawej, górnej strony konsoli umieszczono cztery kolory będące elementem logo – zielony, niebieski, czerwony i żółty. Design prezentował się nowocześnie, a sama konsola była trochę większa od Famicoma. Ogromną metamorfozę, o czym czasami zapominamy, przeszedł sam joypad. Oryginalny pad ośmiobitowej konsoli miał krzyżaka, Start i Stop, oraz dwa przyciski (A i B). Pad SNES-a otrzymał dodatkowe dwa przyciski z przodu i dwa triggery (R i L). To była nowość i dla niektórych niedzielnych graczy – zbyt duża liczba przycisków. W japońskiej i europejskiej wersji pada przyciski A, B, Y i X miały kolorystykę korespondującą z akcentem na konsoli. Prezentowało się to świetnie.

SNES-owy gamepad był ewolucją kontrolerów i naturalnym protoplastą pada do PlayStation.

Jak zatem widać, tworzenie konsoli rozciągnęło się w czasie ze względu na ambicje, ale również niemoc decyzyjną wewnątrz firmy. Kiedy jednak udało się już wszystko zgrać, Super Nintendo miało stać się siłą nie do pokonania.

„Now you are playing with power"

300 tys. konsol – tyle egzemplarzy udało się przygotować Nintendo na japońską premierę w listopadzie 1990 r. Wszystkie konsole rozeszły się błyskawicznie. Chaos spowodowany chęcią zdobycia sprzętu sprawił, że japoński rząd miał poprosić o organizowanie w przyszłości premier konsol w weekendy. SNES debiutował z Super Mario World i F-Zero. Miesiąc później pojawiło się Pilotwings. W niecały rok wyszło 30 gier, co w gruncie rzeczy nie jest oszałamiającą liczbą. W istniejącym portfolio tytułów widać było jednak pewien motyw przewodni – Nintendo postawiło na produkcje, które wyróżniały się od automatowych konwersji znanych z Sega Mega Drive. SNES miał dać graczom doświadczenie możliwe tylko w domowym zaciszu. Ta strategia

Super Famicom – japoński oryginał. Debiut: 21 listopada 1990 r.

Super Nintendo – przeprojektowany amerykański model. Debiut: 23 sierpnia 1991 r.

Europejski model SNES-a, podobny do japońskiej wersji. Debiut: 11 kwietnia 1992 r.

SNS-101 – nowa wersja SNES-a przeznaczona na rynek amerykański. Debiut: 20 września 1997 r.

okazała się sukcesem – do marca sprzedano 660 tys. konsol.

Jakie były pierwsze wrażenia graczy? Oddajmy głos legendarnemu brytyjskiemu dziennikarzowi, Julianowi „Jaz" Rignallowi, który jako jeden z pierwszych w Europie, wraz z redakcją magazynu Computer and Video Games, miał kontakt z nową konsolą. „Pamiętam, jak cała redakcja nagle zamarła i zgromadziła się w pokoju gier, aby oglądać, jak gramy. Nie wiedzieliśmy, czego się spodziewać – tak naprawdę nie widzieliśmy Mode 7 w akcji, dopóki nie dostaliśmy maszyny" – wspomina Jez w rozmowie z Retro Gamer. „Jedną z gier, które otrzymaliśmy, było F-Zero. Byliśmy nią absolutnie zachwyceni, to zwyczajnie było niesamowite osiągnięcie graficzne jak na tamte czasy" – dodaje. Co ciekawe, nie każdy, kto zdobył SNES-a w pierwszym rzucie, miał powód do radości. Ponieważ Ricoh zanadto przyspieszył produkcję procesora przed premierą, pierwsza partia japońskich i część amerykańskich konsol miały wadliwy procesor, co z czasem doprowadzało do sytuacji, w której po włączeniu SNES-a ekran był czarny lub występowały zakłócenia w generowanym obrazie. Wyobrażacie sobie taką sytuację tuż po premierze? Trzeba było mieć pecha.

O ile japońska premiera okazała się niepodważalnym sukcesem, o tyle debiut 23 sierpnia 1991 r. w USA był już większym wyzwaniem. Sega Genesis była już wtedy obecna na rynku od dwóch lat, a „Niebiescy" dobrze przygotowali się na start SNES-a, obniżając cenę i rozpoczynając sprzedaż gry Sonic the Hedgehog. SNES kosztował 199 dol. i był sprzedawany w pakiecie z Super Mario World. Za konsolę Segi trzeba było zapłacić 149 dol. Amerykanie zdecydowali się na przeprojektowanie wyglądu konsoli, stawiając na kolor szary z domieszką fioletowego. Zrezygnowano z czterech barw na padzie, zmieniono rozmiary slotu na kartridże (same karty też wyglądały inaczej) – całość wpasowała się w zachodnie trendy designu

OD ZERA DO SIEDEM – JAK DZIAŁAŁ MODE 7?

Za sprawą układu Picture Processing Unit SNES mógł skorzystać z ośmiu (Mode 0–7) trybów renderowania i wyświetlania wykorzystywanych do generowania teł o różnej jakości. Mode 0 umożliwiał stworzenie czterech teł, ale miał ograniczoną paletę kolorów. Najczęściej używanym trybem był Mode 1 wykorzystujący trzy tła i dodatkowe efekty (np. rozmycie i przezroczystość). Skorzystały z niego m.in. Super Mario World czy Earthworm Jim. Z kolejnych trybów warto wspomnieć o Mode 3, dość często używanym w jRPG-ach (np. Chrono Trigger) ze względu na tła lepszej jakości. Tryby 5 i 6 oferowały wyższą rozdzialkę kosztem kolorów. Mode 7 korzystał natomiast z ciekawego triku – wyświetlał on jedno, wielkie tło (warstwę), którą można było skalować, obracać i zniekształcać w czasie rzeczywistym, tworząc iluzję 3D. Pozostałe elementy na ekranie były sprite'ami lub fragmentami HUD-u. Jak to wyglądało w praktyce? Weźmy F-Zero, w którym wyścig tak naprawdę składa się z wielkiej „tapety" (trasy), która jest przybliżana i skalowana w czasie rzeczywistym (obszar, na którym znajduje się pojazd). Umiejętne wykorzystanie tej techniki umożliwiało tworzenie całych gier (Super Mario Kart) lub efektownie prezentujących się sekwencji (np. podróż statkiem powietrznym w grze jRPG podczas eksploracji mapy). Co ważne, z trybami graficznymi wiąże się aspekt koprocesorów umieszczanych w kartach z grami. Większość z Was kojarzy Super FX, chip wspierający grafikę 3D, komponent tak istotny, że poświęciliśmy mu osobny artykuł. Znacznie mniej osób zdaje sobie jednak sprawę z tego, że dodatkowe chipy trafiały do kartridżów z grami praktycznie od premiery konsoli. Pierwszym był DPS-1, debiutujący wraz z Pilotwings. Jego zadaniem, za sprawą koprocesora do obliczeń matematycznych, było wsparcie Mode 7, aby uzyskać jeszcze lepsze efekty skalowania. Innym znanym tytułem z DPS-1 na pokładzie był Super Mario Kart.

elektroniki początków lat 90. Za nowy projekt odpowiadał Lance Barr, który miał powiedzieć, że wersja japońska była „zbyt delikatna i nie miała pazura, wyglądając jak bochenek chleba". Dzisiaj większość graczy zgadza się, że nie była to wizualnie udana transformacja. Przy okazji podczas amerykańskiego redesignu użyto źle wyważonej mieszanki do zrobienia plastikowego odlewu obudowy, przez co po paru latach konsole zaczęły żółknąć, jakby ktoś regularnie traktował je papierosowym dymem.

Amerykańska edycja SNES-a, oprócz Mario, wystartowała razem z: F-Zero. Pilotwings, Gradius III i SimCity. Potem doszły takie pozycje jak Final Fight, ActRaiser, Super Castlevania IV czy Final Fantasy II (tak naprawdę IV). Do końca roku Sega miała na rynku 150 gier, a Nintendo 40. Cena była istotnym czynnikiem w starciu gigantów, przez co wiele amerykańskich rodzin zdecydowało się na konsolę Segi. W jednym z odcinków sitcomu „Roseanne" była scena, w której rodzice odmawiają kupna dziecku SNES-a, na co ono odpowiada, że pozostaje mu zatem granie na Genesis u sąsiada. Według danych NPD rok zakończył się z 55-proc. dominacją Segi. Twórcy Sonica utrzymali tę rynkową przewagę nad Big N aż do 1994 r. i premiery Donkey Kong Country. O historycznym starciu Nintendo z Segą w USA na reklamy, czyli pierwszej wojnie konsolowej z prawdziwego zdarzenia, piszemy w osobnym artykule.

Przy okazji amerykańskiej premiery warto pochylić się nad pierwszą na tak dużą skalę zmianą generacji konsol, a zarazem skokiem generacyjnym pozbawionym wstecznej kompatybilności. Owszem, Mega Drive (Genesis) był następcą Master System, a za sprawą dodatkowego czytnika umożliwiał odpalenie gier z poprzedniej generacji, ale ośmiobitowy sprzęt Segi nie był sukcesem w Japonii i USA. Nintendo jako pierwsze stanęło przed wyzwaniem nowej generacji na taką skalę. Jak pokazać, że nowa konsola jest potężniejsza i warto się na nią przesiąść? Miała w tym pomóc kampania pod hasłem „Now you are playing with power. Super Power", podkreślająca wyjątkową grafikę. Powstałe materiały promocyjne wyliczyły zmiany (na korzyść) w porównaniu do NES-a. Mówiono nawet, że nowa konsola przyniesie dłuższe gry. Promocja nie zadziałała na wszystkich. Nie brakowało głosów rodziców, wzmacnianych przez media, że japońska firma próbuje ich oszukać, zachęcając dzieci do kupna konsoli sprawiającej, że posiadana biblioteka ośmiobitowych gier staje się bezużyteczna. Jak widać, radykalny przeskok z jednej generacji do drugiej rzeczywiście nie był wtedy taki oczywisty. Magazyn Nintendo Power, periodyk sponsorowany przez Nintendo, do ostatniej chwili nie informował czytelników, że w ogóle istnieje coś takiego jak następca NES-a. Ten fakt ujawniono, dopiero kiedy firma przygotowywała się do amerykańskiej premiery. Kilkanaście miesięcy po starcie, kiedy emocje opadły, a SNES stał się hitem, wkurzeni konsumenci w większości zamilkli w sprawie wstecznej kompatybilności, zapewne mając już swój egzemplarz SNES-a w domu. Nintendo pozostał jeszcze ostatni bastion do zdobycia – Europa.

NIE BRAKOWAŁO GŁOSÓW RODZICÓW, ŻE JAPOŃSKA FIRMA PRÓBUJE ICH OSZUKAĆ

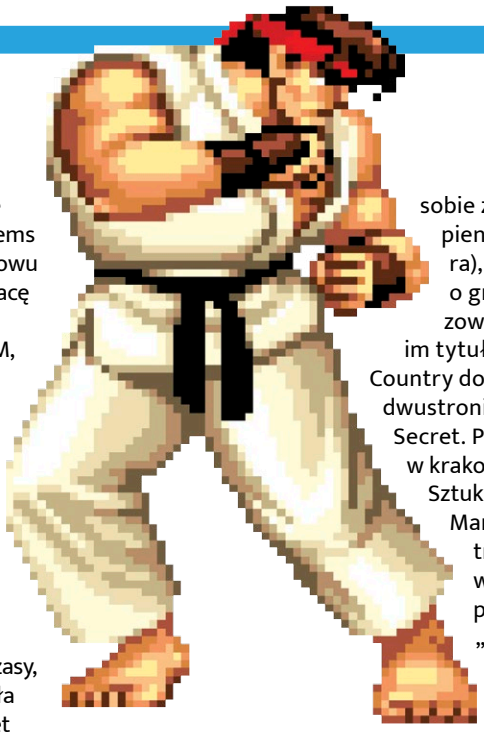
Nintendo w Europie i Polsce

Jak wspomniano, w Europie ośmiobitowa konsola Nintendo nie była ogromnym hitem, a to Sega radziła sobie znacznie lepiej na Starym Kontynencie jeszcze w latach 80., a to za sprawą ośmiobitowego Master System. W Europie firma ta sprzedawała swoje konsole za pośrednictwem lokalnych dystrybutorów, wyprzedzając Nintendo. Mega Drive powtórzył ten sukces, dodatkowo mając kilkanaście miesięcy przewagi (premiera we wrześniu 1990 r.) nad SNES-em. Trzema kluczowymi krajami dla Nintendo do zdobycia były Wielka Brytania, Francja (plus kraje Beneluksu) i Niemcy. Konsola przygotowana na rynek europejski była podobna do modelu japońskiego, z tym że zadbano o dłuższy kabel joypada. Japońskie karty oczywiście nie działały na naszej konsoli, a Europejczycy zostali skazani na odświeżanie 50 Hz i czarne paski na górze i dole ekranu. Zmiana odświeżania była bolesna, a niektóre gry były zwyczajnie źle skonwertowane na potrzeby wersji PAL, przez co dało się odczuć, że działały wolniej. To znaczy, dzisiaj „to czujemy", bo wtedy nie była to powszechna wiedza. Na premierę Europa dostała: Super Mario World (do znalezienia w pudełku z konsolą), F-Zero, Pilotwings, Super R-Type, Super Soccer i Super Tennis.

Data brytyjskiej premiery (11 kwietnia 1992 r.) jest uznawana za symboliczny debiut SNES-a w Europie. Symboliczny, bo konsola dopiero w następnych miesiącach trafiała do kolejnych krajów (Niemcy i Francja w wakacje). Przed świętami była jednak dostępna na wszystkich istotnych europejskich rynkach. Każdy z lokalnych oddziałów Nintendo miał swój własny pomysł na promocję, np. Francuzi wystartowali z kampanią pod hasłem „Zapnij pasy", promując niebywałą moc SNES-a, a także próbując pokazać, że gry na tę platformę są długie. Dodatkowo europejskie oddziały Nintendo otrzymywały

OSTATNIE GRY NA SUPER NINTENDO

Ostatnią grą, jaka oficjalnie wyszła na SNES-a w Europie, była zręcznościówka Lucky Luke – produkcji konsoli na ten rynek zaprzestano w listopadzie 2000 r. W USA ostatnią wydaną przez Nintendo pozycją był Kirby's Dream Land 3 (listopad 1997 r.), a finalnym tytułem third-party okazał się Frogger (jesień 1998 r.) – rok później, w listopadzie, zaprzestano produkcji konsoli w USA (zatem rok wcześniej niż w Europie – Nintendo uznało, że nastąpiło już nasycenie rynku w Stanach). Najdłużej na placu boju SNES trzymał się rzecz jasna w Japonii. 29 listopada 2000 r. Nintendo wydało ostatnią oficjalną grę na swoją 16-bitową konsolę – Metal Slader Glory Director's Cut, remaster tytułu z NES-a. Natomiast sama konsola była produkowana aż do września 2003 r., czyli tylko dwa miesiące krócej od Nintendo 64 (koniec N64 był w listopadzie). Niezły życiorys – 13 lat w ciągłej produkcji! W sumie w Japonii wyszło 1440 gier (53% całej oferty), w USA 739 tytułów, a w Europie – 531 produkcji.



z USA gotowe instrukcje, przetłumaczone poradniki czy projekty kiosków z konsolami, które trafiały potem do sklepów. Z czasem okazało się to bardzo dużym ułatwieniem w starciu z lokalnymi oddziałami Segi, które musiały organizować wszystko samemu. Dodatkowo SNES musiał jeszcze konkurować z 16-bitowymi mikrokomputerami, głównie Amigą 500 i Atari ST, które w Europie stanowiły realną i dobrą alternatywę dla konsolowego grania. Dłuższa o kilkanaście miesięcy obecność na rynku i rozpoznawalność marki Sega sprawiły, że Nintendo udało się w ostatecznym rozliczeniu sprzedać około 8,2 mln SNES-ów, a Sedze około 9 mln Mega Drive'ów. SNES zwyciężył w Niemczech, gdzie Nintendo udało się wykorzystać swój wizerunek firmy przyjaznej rodzinie i dzieciom. We Francji i Wielkiej Brytanii, za sprawą agresywnych kampanii skierowanych do nastolatków, bitwę wygrała Sega. A jak na tle Europy Zachodniej wyglądała sytuacja w Polsce?

Kiedy w 1992 r. do kolejnych zachodnioeuropejskich krajów trafiał SNES, w Polsce swój triumfalny pochód zaczynał na dobre Pegasus. Nintendo nie było zainteresowane jakąkolwiek formą oficjalnej dystrybucji do czasu, kiedy w życie weszła ustawa z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Bobmark, który dotychczas zajmował się dystrybuują Pegasusa, powołał wtedy do życia spółkę AGES (Sega pisana od tyłu) i ruszył ze sprzedażą Mega Drive'a. Na ruch ze strony Nintendo trzeba było czekać do 6 października 1994 r., kiedy oficjalnie rozpoczęto dystrybucję SNES-a, a także Game Boya i NES-a w Polsce. Tak naprawdę nie był to „ruch Nintendo", ale zachodniego dystrybutora produktów Nintendo, firmy Stadlbauer, która stworzyła firmę o nazwie Entertainment Systems Poland, któraż to znowu rozpoczęła współpracę z czterema polskimi dystrybutorami: ATM, Elemis, Lukas Toys i American Computer and Games. To właśnie oni byli odpowiedzialni za sprzedaż i promocję SNES-a w Polsce.

Na papierze brzmiało to dobrze, ale kto pamięta te czasy, ten wie, jak wyglądała rzeczywistość. Budżet marketingowy przeznaczono na kilka regionalnych reklam (głównie stolica), a zainteresowane redakcje dostały od dystrybutorów konsole. Tak oto w numerze Top Secret ze stycznia 1995 r. mogliśmy przeczytać test SNES-a z oficjalnej rodzimej dystrybucji. Konsola kosztowała (przed denominacją) 3,8 mln zł, a gry od 1 mln zł wzwyż (średnie wynagrodzenie wynosiło wtedy około 5,3 mln zł). Nie była to tania impreza, szczególnie że Mega Drive w oficjalnej dystrybucji był tańszy, a jego chińskie klony, które wtedy zadomowiły się w Polsce na dobre, kosztowały około 2,5 mln. Gry „na Segę" też były tańsze, zwłaszcza że niektóre były pirackie. Podobnie jak w USA czy Europie Zachodniej, również w Polsce na niekorzyść SNES-a działała dłuższa obecność sprzętu Segi na rynku. Nie oznacza to jednak, że konsola ta nie istniała w Polsce.

SNES zdobył oddaną rzeszę fanów (w tym Ścierę, który potrafił sprowadzić sobie z USA za kosmiczne pieniądze Chrono Triggera), a polskie magazyny o grach dzielnie recenzowały udostępniane im tytuły. Donkey Kong Country doczekał się nawet dwustronicowej recki w Top Secret. Pod koniec 1995 r. w krakowskim Muzeum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha jeden z dystrybutorów (ATM) współorganizował pokaz SNES-a, gdzie „debiutował" Killer Instinct (był nawet konkurs, zwycięzca wygrał grę, CD z soundtrackiem i samą konsolę). Wszystko fajnie, ale – no właśnie – wtedy można już było kupić w Polsce PlayStation. SNES, niestety, pojawił się u nas za późno, aby stać się wielkim hitem, a portfele Polaków i tak nie były na tyle zasobne w pierwszej połowie lat 90., aby zmierzyć się z takim wydatkiem. Plus, co tu dużo mówić, wtedy Super Mario nadal kojarzył się jeszcze z Pegasusem.

Superkonsola – superkult

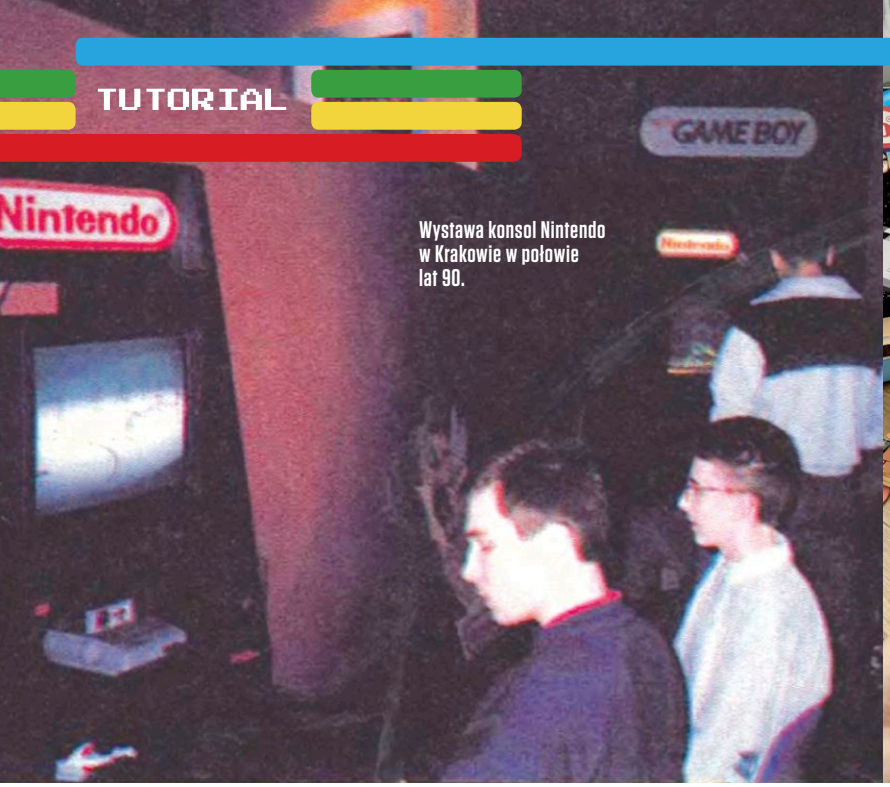
W ostatecznym rozrachunku sprzedano 49 mln konsol, czyli 12 mln mniej niż w przypadku ośmiobitowego poprzednika, ale sukces Nintendo był niepodważalny. Zresztą, gdyby było inaczej, nie trzymalibyście w rękach SNES Extreme. Teraz, kiedy znacie początki Super Nintendo, pozostaje zagłębić się w retrolekturze. I pamiętajcie – „Now you are playing with power". ★ **Dżujo**

NAJWIĘKSZE HITY SUPER NINTENDO

Które tytuły na SNES-a sprzedały się najlepiej? Oto Top 5 gier:

SUPER MARIO WORLD	SUPER MARIO ALL-STARS	DONKEY KONG COUNTRY	SUPER MARIO KART	STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR
20,61 MLN	**10,55 MLN**	**9,30 MLN**	**8,76 MLN**	**6,30 MLN**

Bibliografia: „Super Nintendo Anthology", J'm Destroy „Super NES Works Vol. 1991", Jeremy Parish „SNES/Super Famicom: A Visual Compendium", praca zbiorowa Magazyny: Gry Komputerowe, Top Secret, Secret Service, Retro Gamer



Wystawa konsol Nintendo w Krakowie w połowie lat 90.

1994 ROK, CZYLI SNES NAD WISŁĄ

Gdy w Japonii i Stanach Zjednoczonych Nintendo zdobywało rynek 16-bitowy dzięki potędze Super Nintendo Entertainment System (SNES), w Polsce gracze poznawali konsolowy świat gier głównie za sprawą Pegasusa – popularnego klona NES-a. SNES, mimo technologicznego wyrafinowania, trafił do nas późno i nie zdobył większego przyczółka. Historia jego obecności w naszym kraju to opowieść o ambicji, przeszkodach i… drugim życiu w erze emulacji. W Japonii i USA SNES był bogiem. U nas? Dostał zaproszenie na imprezę, ale przyjechał spóźniony i bez prezentu.

Oficjalna premiera SNES-a w Polsce miała miejsce 6 października 1994 r. W polskich kinach leciały „Psy 2", debiutowały też tak kultowe filmy jak „Forrest Gump" i „Skazani na Shawshank", nasz kraj odwiedził prezydent USA Bill Clinton, Polsat otrzymał koncesję na ogólnopolską telewizję komercyjną, a Sejm uchwalił jakże ważną również dla rynku gier ustawę o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Na listach przebojów królowały Edyta Bartosiewicz i Kasia Kowalska, świat opłakiwał samobójstwo Kurta Cobaina, wokalisty Nirvany, Jeff Bezos założył firmę Amazon, a z raczkującej sieci WWW korzystało już 10 mln użytkowników dziennie.

Spóźniony na imprezę

Gdy świat witał pierwsze PlayStation, a Japończycy wyczekiwali premiery Nintendo 64, SNES debiutował w Polsce podczas konferencji prasowej zorganizowanej w hotelu Sobieski w Warszawie. Za dystrybucję odpowiadała firma Entertainment Systems Poland (ESP) – oficjalny przedstawiciel Nintendo w Polsce w latach 1994–1999. Kierowana była przez Dariusza Dąbskiego (późniejszego właściciela Telewizji Puls) oraz Roberta Buriaka, który wcześniej pracował również dla AC&G. Ich zespół miał za zadanie wprowadzić Nintendo na polski rynek w czasie, gdy dominował on za sprawą bazarowej kultury Pegasusa i tanich klonów konsol. Dla kontekstu: polska premiera SNES-a miała miejsce cztery lata po Japonii, trzy lata po Stanach Zjednoczonych i co najmniej dwa lata po większości krajów Europy Zachodniej. To opóźnienie nie było symboliczne – było fundamentalne. Przez kilka lat polski rynek rozwijał się obok światowych trendów, a SNES z technologicznego lidera stał się u nas egzotycznym gościem, który trafił na imprezę, gdy większość gości już wychodziła. SNES nad Wisłą debiutował z jednym padem i bez gry, potem doszedł zestaw z Super Mario All-Stars, a pod koniec dystrybucji w pakiecie z konsolą pojawiły się też takie tytuły jak Donkey Kong Country czy Disney's Aladdin.

Kampania promocyjna Nintendo w Polsce.

Cena SNES-a na starcie wynosiła około 450 zł, co stanowiło równowartość nieco ponad połowy przeciętnej pensji netto w 1994 r. Gry kosztowały od 120 do nawet 220 zł. A dla przypomnienia: Pegasus kosztował 150 zł, miał w zestawie kontrolery i kartridż z kilkudziesięcioma grami. W takich warunkach SNES nie miał łatwego startu. Dla lepszego zrozumienia realiów lat 90. warto przypomnieć, że Polska przeszła w 1995 r. denominację złotego, która „obcięła" cztery zera z obowiązującej waluty. W związku z tym ceny SNES-a i gier tuż przed reformą monetarną prezentowały się następująco: konsola w zestawie z grą kosztowała około 4,5 mln starych złotych, gry – od 1,2 do 2,2 mln zł, a dodatkowy pad był wydatkiem rzędu 600-800 tys. zł. Po denominacji były to już bardziej „zgrabne" liczby: 450 zł za konsolę, 120–220 zł za gry, do 80 zł za akcesoria. Średnie wynagrodzenie netto w 1994 r. wynosiło około 7–8 mln zł. W tych warunkach SNES był produktem luksusowym – prawdziwym „Mercedesem wśród konsol", który dla większości graczy pozostawał jedynie marzeniem z reklam i katalogów.

Gdy kucharek (dystrybutorów) sześć...

Największą popularność w Polsce zdobyły Super Mario All-Stars, Donkey Kong Country, Mortal Kombat, NBA Live 95, The Magical Quest i Super Street Fighter II. Część z nich była dostępna w oficjalnych kanałach, inne pojawiały się jedynie w ograniczonym nakładzie. Recenzje można było znaleźć w Top Secret czy Secret Service, a niektóre gry były prezentowane na pokazach w kioskach i sklepach. Każda oficjalna premiera była prawdziwym wydarzeniem, tym bardziej że wiele osób mogło pograć w nie jedynie na stoiskach lub u kolegi, którego ojciec przywiózł SNES-a z Niemiec. Początek lat 90. to czas piractwa i nieuregulowanego rynku. Z inicjatywy Nintendo of America ruszył u nas Polski Program Antypiracki, reprezentowany lokalnie przez Roberta Buriaka. Współpraca z urzędami celnymi, policją i mediami miała przeciwdziałać nielegalnej dystrybucji – jednak realne egzekwowanie prawa autorskiego rozpoczęło się dopiero pod koniec dekady. SNES nie zdążył skorzystać z tych zmian – był już wtedy rzadkością.

W działania dystrybucyjne zaangażowano kilka kluczowych firm. ESP było głównym przedstawicielem. Lukas Toys, prowadzony przez Piotra Filipa, specjalizował się wcześniej w zabawkach, ale miał też swoje miejsce w promocji gier. ATM, późniejszy potentat telewizyjny, wówczas organizował widowiskowe prezentacje i promocje w galeriach handlowych, ale i AC&G oraz mniejszy Elemis Elektronik również miały swój udział we wprowadzaniu sprzętu do sprzedaży. Nintendo pojawiło się na kilku wydarzeniach branżowych w latach 1994–1996. Największe znaczenie miały Komputer Expo 1995, PlayBox '95, Infosystem 1995 i oczywiście Gambleriada. Na tych imprezach prezentowano gry, organizowano turnieje, można było zagrać w Yoshi's Island, F-Zero czy Donkey Kong Country. Choć stoiska Nintendo nie należały do największych, budziły ogromne zainteresowanie.

Na ratunek emulacja

W grudniu 1995 r. Nintendo zaistniało również w przestrzeni bardziej kulturalnej – 6–22 grudnia w Centrum Sztuki i Techniki Japońskiej Manggha w Krakowie odbyła się wyjątkowa wystawa poświęcona konsolom Nintendo, zorganizowana przez Fundację Kyoto-Kraków, firmę ATM oraz Sanservice. Było to jedno z pierwszych wydarzeń w Polsce, które połączyło promocję japońskiej kultury i nowoczesnych technologii z prezentacją gier wideo. Na miejscu zaprezentowano pełną gamę konsol: NES-a, SNES-a, Game Boya, a nawet rzadkiego Virtual Boya. Przez niemal dwa tygodnie odwiedzający mogli zagrać w takie tytuły jak Donkey Kong Country, Super Mario World, F-Zero, The Legend of Zelda: A Link to the Past czy Star Fox. Największe emocje wzbudził turniej w grze Killer Instinct na SNES-a, rozegrany ostatniego dnia wystawy. Przedstawiciel ATM wykorzystał wydarzenie do podsumowania roku obecności Nintendo na polskim rynku i zapowiedział nadchodzącą premierę nowej konsoli Nintendo – Ultra 64, późniejszego Nintendo 64. Całość wspierana była przez RMF FM, Gazetę Wyborczą i Lobos Biurosystem, a sama Fundacja Kyoto-Kraków – założona przez Andrzeja Wajdę i Krystynę Zachwatowicz-Wajdę – odgrywała ważną rolę w szerzeniu kultury japońskiej w Polsce i była kluczowym partnerem projektu.

Niestety nawet takie wydarzenia nie były w stanie przełamać dominacji rynku bazarowego. Mimo wysiłków sprzedaż SNES-a w Polsce była bardzo ograniczona. Szacuje się, że sprzedano 5–15 tys. egzemplarzy. Dla porównania – Sega Mega Drive (wraz z klonami) sprzedała się w liczbie 40–80 tys. sztuk, a Pegasus przekroczył milion egzemplarzy. Obecny w Top Secret, Secret Service i Gamblerze, SNES nie zdominował też polskiej prasy growej. Wzmianki o grach, recenzje, screeny – to wszystko się pojawiało, ale często było traktowane bardziej jako ciekawostka. Dopiero w 1995 r., gdy w magazynie Top Secret pojawił się specjalny dział Konsolowy Świat z testami, recenzjami, porównaniami konsol i wzmiankami o Super Nintendo, coś się ruszyło. Choć nie był to stały dział, ale raczej przerywany, stanowił wyraźny sygnał, że konsole zaczynały być częścią szerszej kultury graczy w Polsce.

WSPÓŁPRACA Z POLICJĄ I MEDIAMI MIAŁA PRZECIWDZIAŁAĆ NIELEGALNEJ DYSTRYBUCJI

Pod koniec lat 90. SNES otrzymał drugie życie – tym razem na ekranach PC. Programy emulacyjne takie jak ZSNES, Snes9x czy bsnes pozwalały każdemu zanurzyć się w świecie 16-bitowej rozrywki. Gracze pobierali ROM-y, odkrywając na nowo gry, które wcześniej znali tylko z czasopism. To właśnie wtedy SNES naprawdę zaistniał w Polsce – cyfrowo, oddolnie, wśród społeczności graczy-emulatorowców. Super Nintendo w naszym kraju pojawił się za późno i był zbyt drogi, by zdobyć rynek. Ale to również historia o pasjonatach, którzy walczyli o jego obecność, tworzyli wokół niego pierwsze struktury fanowskie, tłumaczyli gry, pisali recenzje i grali na pokazach. I choć przegrał z polskimi realiami połowy lat 90., to wrócił później – jako legenda, emulator, wspomnienie z katalogu i folderu C:\gry\emulacja. ☆ **Aki**

SUPER FAMICOM: PREMIERA, KTÓRA ZATRZYMAŁA JAPONIĘ

Dzieci z wypiekami na twarzy, dorośli ustawiający się w kolejki, a na ladzie odręczna kartka z informacją: „Wszystko wyprzedane!" — oto gorączka premiery Super Famicoma.

21 listopada 1990 r. Tokio obudziło się nie tyle ze snu, ile z letargu czekania. Gdy pierwsze promienie słońca przebiły się przez smog wielkiego miasta, tysiące graczy już dawno stały w kolejkach po szare, niepozorne pudełko z kolorowym logo i przyszłością zamkniętą w plastiku. Premiera Super Famicoma, następcy kultowego Famicoma, przeszła do historii jako „Super Famicom Shock".

Jeszcze zanim pierwsze pociągi wjechały na perony tokijskiego metra, tłumy już blokowały chodniki, przejścia podziemne i wejścia do centrów handlowych. Kolejki przypominały tymczasowe obozy – ze śpiworami, termosami i przenośnymi radiami. Całe dzielnice zamarły, a jedynym punktem odniesienia stała się odległość od sklepowej lady. Policja próbowała opanować tłum i zapobiec zamieszkom – z różnym skutkiem. Według relacji prasowych dochodziło do przepychanek, kradzieży, a nawet bójek. Gdy sklepy opróżniono z konsol, rozpoczęła się druga tura handlu – tym razem na czarnym rynku, gdzie ceny urządzenia, którego sugerowana cena detaliczna wynosiła 25 tys. jenów, sięgały nawet dwukrotności tej kwoty.

Zamieszanie skłoniło władze do apelu: kolejne premiery Nintendo tylko w weekendy. Chodziło o uniknięcie paraliżu miast, absencji w pracy i szkołach oraz incydentów. Później narosła legenda, że o weekendowe daty zabiegały też grupy przestępcze, by chronić dzieci przed kradzieżami cennych gier. Choć to niepotwierdzone, pokazuje, że gry stały się przedmiotem pożądania o dużej wartości. Japońska nazwa konsoli brzmiała jak z anime lat 80. Nintendo od dawna promowało gry jako rodzinną rozrywkę, przenosząc ją z salonów arcade do domów. Super Famicom, z japońskim designem, wpisywał się w wizję eleganckiej, nowoczesnej i bezpiecznej zabawy, stawiającej na kreatywność. Choć „zero przemocy" to uproszczenie, taki przekaz dominował. Zewnętrznie SFC i SNES różniły się detalami obudowy, ale w podejściu do designu, marketingu i gier to były niemal dwa odrębne światy.

Inny świat, inne pudełko

Różnice widać było od razu. Japoński Super Famicom to mariaż zen i designu przemysłowego: obłe kształty, elegancja, kolorowe przyciski na padzie – ikona estetyki Nintendo lat 90. Kartridże lekkie i zgrabne, pudełka smukłe, wysokie, często z ręcznie malowaną, tajemniczą grafiką.

A w Ameryce? SNES to kanciasta, szaro-fioletowa skrzynka, niczym sprzęt wojskowy. Kartridże większe, cięższe, jakby do archiwizacji. Okładki często przypadkowe. Phalanx:

W tym archiwalnym wywiadzie twórca Mario opowiada o możliwościach Super Famicoma i planach tworzenia gier.

w Japonii kosmiczne lasery i dramat, w USA – staruszek z banjo. Idealna metafora kulturowego rozjazdu. Super Metroid: w Japonii plakat jak z kina akcji, w USA – szare tło i logo. Gdzie Japonia tworzyła spójne światy od pudełka po instrukcję, Zachód szedł na skróty, redukując formę do papierowej torby.

Świat dostał jednego SNES-a, Japonia – liczne edycje limitowane, dziś kolekcjonerskie białe kruki. Legendą jest Super Famicom Naizou TV SF1 od Sharpa: hybryda telewizora CRT z konsolą. Dostępna tylko w Japonii, chwalona za obraz i design godny muzeum sztuki użytkowej.

Super Famicom zintegrowany z telewizorem Sharp SF1 – sprzęt stworzony z myślą o szkołach i pokazach edukacyjnych.

Super Famicom w roli nauczyciela

Ale Super Famicom w Japonii to nie tylko granie – to także nauka, i to podana tak wdzięcznie, że trudno było się nie uśmiechnąć. Wśród kartridży obok przygód Mario i wyścigów w F-Zero znajdowały się też takie, które zamiast ratować księżniczki, uczyły angielskiego, matematyki, a nawet gotowania. Mario no Super Picross zmuszał do logicznego myślenia lepiej niż niejedna łamigłówka z podręcznika. A zamiast kartkować książkę kucharską, wystarczyło podłączyć konsolę – w Motoko-chan no Wonder Kitchen od Ajinomoto przepisy, instrukcje i porady kulinarne serwowane były w rytmie chiptune'ów. Dla tych, którzy chcieli czegoś więcej niż rozrywki, Nintendo miało jeszcze jedną niespodziankę – Super Famicom BASIC. Program do nauki kodowania, zanim świat poznał Scratcha, Raspberry Pi czy lekcje informatyki w podstawówce.

Ciekawostką było też Dekitate High School (1995). Jako nauczyciel w żeńskiej szkole średniej zarządzałeś życiem uczennic i rozbudową placówki: od planu lekcji, przez naukę, po projektowanie budynków. Gra łączyła edukację z symulacją, pozwalając poznać japońską szkołę i ćwiczyć zarządzanie.

Akcesoria, o których Zachód mógł tylko marzyć

Japońscy gracze mieli też dostęp do nowatorskich akcesoriów. SFC Karaoke z mikrofonem zamieniało salon w studio karaoke. Były też klawiatury MIDI i gry muzyczne jak Ongaku Tsukuru: Kanadeeru. Super Famicom inspirował gracza-twórcę: RPG Tsukūru: Super Dante (1993) pozwalało projektować gry fabularne (przodek RPG Makera), a seria Dezaemon – tworzyć poziomy strzelanek shoot 'em up, włącznie z muzyką.

Nawet sposób dystrybucji Nintendo postanowiło przewrócić do góry nogami. Nintendo Power Kioski pozwalały nagrywać gry na flashowe kartridże – taniej, szybciej, bez zbędnych opakowań. Ale prawdziwym objawieniem był Satellaview – przystawka, która zamieniała Super Famicoma w odbiornik satelitarny. Gry, magazyny, audycje – wszystko transmitowane z orbity. A wśród nich legendarne SoundLinki: wydarzenia na żywo, z narracją czytaną w czasie rzeczywistym, zsynchronizowaną z akcją na ekranie. Co więcej, w niektórych grach transmitowanych na żywo, jak w specjalnych, satelitarnych odsłonach serii Zelda, gracze mogli doświadczyć interwencji „głosu z nieba" – lektora, który w kluczowych, zsynchronizowanych dla wszystkich grających momentach udzielał wskazówek lub obdarzał wszystkich jednocześnie specjalnymi mocami, potęgując wrażenie uczestnictwa w ogólnokrajowym, niemal magicznym wydarzeniu.

Szkoda tylko, że większość z tych materiałów przepadła wraz z zakończeniem transmisji, stając się niemal cyfrowymi mitami, choć do dziś trwają fanowskie próby archiwizacji i odtworzenia części tych zaginionych skarbów. Zelda jako radiowe widowisko – jednorazowe, ulotne, jak sen. Po zakończeniu transmisji znikały – nie do odtworzenia z oryginalnych źródeł.

Lokalne perełki

Lista gier, które przez lata oficjalnie nie opuściły Japonii, to atlas zaginionych światów, do których drzwi, na szczęście dla graczy na całym świecie, uchylili po latach utalentowani fani-tłumacze, choć część gier jak Bahamut Lagoon wydawała się trudna do pełnego przetłumaczenia bez utraty tej unikalnej duszy. Podobnie było z Live A Live – mozaiką ośmiu odrębnych historii, każda w innym stylu, czasie i gatunku, tworzącą niezwykłe doświadczenie. Treasure of the Rudras wrzucało gracza w świat na krawędzi zagłady, dając zaledwie 16 dni i troje bohaterów, których splatające się losy przypominały wielowątkową powieść.

Metal Max Returns pozwalał rzucić linearną fabułę w kąt i zostać samotnym łowcą potworów w postapokaliptycznym świecie pełnym czarnego humoru. Seiken Densetsu 3, ze swoją możliwością budowania drużyny z sześciu różnych postaci, oferowało odmienne spojrzenie na opowieść i jej zakończenia – jakby za każdym razem grało się w inną historię. Tytuły takie jak Super Robot Taisen stawiały gracza przed trudnymi wyborami, konfrontując go z odpowiedzialnością i stratą. Te gry nie bały się mówić poważnie. Nie serwowały jedynie przygody – one pisały emocje. I może właśnie dlatego niektóre z nich tak długo pozostawały skarbami znanymi głównie w Japonii; bo czasem pewnych historii, z całym ich kulturowym bagażem, nie da się w pełni przenieść w inny język i kontekst, nawet jeśli dzięki pasji fanów możemy dziś poznać ich fabuły i mechaniki.

DOCHODZIŁO DO PRZEPYCHANEK, KRADZIEŻY, A NAWET BÓJEK

Super Famicom był w Japonii wszędzie. Gry z komikami (jak duet Downtown w Quiz Sekai wa SHOW by shobai!!), prezenterami, sportowcami, idolami. Siła marki była tak ogromna, że motywy z gier Mario trafiały nawet do salonów pachinko. W czasach japońskiego optymizmu ery baniek spekulacyjnych Super Famicom stał się kolorowym symbolem. Shigeru Miyamoto, ojciec Mario, z uśmiechem i wąsem jak japoński Walt Disney, pojawiał się w reklamach. Konsola dla wielu była synonimem wiary, że technologia może być piękna. I choć minęły trzy dekady, jej serce wciąż bije – cicho, pikselowo, nieustępliwie. ✯ **Mazzi**

SNES VS. MEGA DRIVE
WOJNA KONSOL

„Kiedyś to można było poszaleć" – powiedzieliby pewnie dzisiejsi marketingowcy, patrząc na czasy, gdy na porządku dziennym było reklamowanie swoich produktów w duchu ataku na konkurencję. Dziś Sony, Microsoft i Nintendo też niby rywalizują. Ale w porównaniu z latami 90. bardziej przypomina to przepychankę o łopatkę w piaskownicy niż otwartą „konsolową wojnę", jaką toczyły SNES i Sega Genesis.

Wdzięcznie brzmiące pojęcie ukuli naturalnie dziennikarze, choć Sega i Nintendo już wcześniej – przy okazji poprzedniej generacji sprzętu – stoczyły pierwszą bitwę na rynku gier wideo. Obie firmy pochodziły z innej bajki – Nintendo miało przecież swe korzenie w rynku zabawkarskim, a Sega, z tytułami jak Hang-On czy OutRun – wyrobioną markę na rynku automatów. Pod koniec lat 80. jej szefostwo uznało jednak, iż należy wyjść ze strefy komfortu i podjąć próbę zaistnienia na polu domowych gier.

Dawid kontra Goliat

Wspomniane lata to dla Nintendo pasmo sukcesów. NES, nie dość, że stał się globalnym hitem, to jeszcze pomógł amerykańskiej branży podnieść się po niesławnym załamaniu rynku konsolowego z 1983 r. Pod koniec tej dekady Mario i ekipa trzymali w garści 90% biznesu w USA. Rywal – ze swoją premierową konsolą Sega Master System – praktycznie nie istniał. W Europie udało się podjąć bardziej wyrównaną walkę, ale jedynym zagranicznym regionem, w którym Sega prowadziła, była Brazylia. Bo również w rodzimej Japonii dominowało Nintendo, choć nie aż tak mocno jak za oceanem.

Japońscy włodarze Segi patrzyli więc na wszystko z własnej, nie do końca beznadziejnej perspektywy. I najwyraźniej nie rozumieli skali sukcesu konkurencji w stanowiącej biznesową żyłę złota Ameryce. Dlatego też, mimo skromnych wyników, jakie osiągnął Master System, nie planowali w swojej strategii wiele zmieniać. Ostatecznie jednak los chciał inaczej, a rywalizacja, która nastąpiła między nowymi, flagowymi systemami obu firm, była starciem odmiennych filozofii biznesu. Krzykliwej i konfrontacyjnej z konserwatywną i stonowaną. Amerykańskiej z japońską.

JAPOŃSKĄ CENTRALĄ NINTENDO RZĄDZIŁ TWARDĄ RĘKĄ LEGENDARNY HIROSHI YAMAUCHI

Człowiek od Barbie i He-Mana

Szkoła Nintendo polegała na centralizacji biznesu. Mózgiem wszelkich operacji firmy pozostawał oddział w Kioto, stąd i Nintendo of America nie mogło pozwolić sobie nawet na dozę autonomii. Globalny plan oparty był na trzech filarach: silnych markach własnych takich jak Mario, Zelda czy Donkey Kong, ścisłej kontroli tytułów third-party publikowanych na własnych konsolach – wystarczy wspomnieć słynną „pieczęć jakości Nintendo", zdobiącą pudełka z grami – i rodzinnym wizerunku. „U podstaw byliśmy firmą produkującą pewien rodzaj zabawek. Rozumieliśmy rodziców. Rozumieliśmy dzieci. Nie musieliśmy krzyczeć, by zaskarbić sobie ich uwagę" – wspomina Peter Main, wiceprezes ds. sprzedaży i marketingu w amerykańskim Nintendo w okresie „wojny konsol". U progu lat 90. hegemonia Nintendo wydawała się tak niezachwiana, że nikt specjalnie nie zaprzątał sobie głowy nowym, potężniejszym systemem Segi – konsolą zwaną Mega Drive w Japonii i Europie, a w Ameryce znaną jako Genesis.

W 1990 r. miał miejsce fakt brzemienny w skutki. Bo pewnie gdyby szefem Sega of America nie został Tom Kalinske, to do całej wojenki (jej polem były przede wszystkim

Stany Zjednoczone) nigdy by nie doszło, wszak Sega po cichu przegrałaby kolejną generację. A tak chociaż mamy co wspominać. Kalinske – zupełnie jak kiedyś samo Nintendo – wywodził się z biznesu zabawkarskiego. Pracował dla Mattela, gdzie pomógł wrócić na właściwe tory takim markom jak Barbie i He-Man. W Sedze czekało go nie lada wyzwanie. Serc amerykańskiej publiki nie podbił bowiem ani Master System, ani początkowo Genesis. Mimo iż ten drugi był sprzętem mocniejszym od rozdającego karty NES-a i dostępnym dla publiki za oceanem już od 1989 r. SNES trafił tam dopiero dwa lata później (jego debiut w Japonii przypadł na 1990 r.), co wyłącznie zaostrzyło rywalizację.

„Czułem, że jeśli będziemy nadal grali w tę grę na takich zasadach, na jakich chce Nintendo, to jesteśmy skończeni. Musieliśmy zmienić te zasady" – wspominał Kalinske. Choć łatwiej powiedzieć, niż zrobić. I do swojego pomysłu amerykański marketingowiec musiał najpierw przekonać Azjatów.

Początkowo marketing Segi i Nintendo mocno się od siebie różnił, ale w końcu i Nintendo rozpoczęło bardziej agresywną kampanię.

Kowbojskie metody

Japońską centralą Nintendo rządził wówczas twardą ręką legendarny Hiroshi Yamauchi. To jego dążenia doprowadziły do ścisłej kontroli jakości oprogramowania i to on – korzystając z niedoborów oryginalnych kartridży, niezbędnych do wydania gry na japońskiej konsoli – trzymał w szachu studia third-party. Nintendo of America było kontynuatorem tegoż stylu zarządzania, wszak kierował nim zięć Yamauchiego – Minoru Arakawa. Arakawa zbudował zaoceaniczny – założony 45 lat temu i do dziś obecny w Redmond w stanie Waszyngton – oddział od podstaw. „Kiedy zaczynaliśmy w USA, mieliśmy atmosferę i rozmiar dzisiejszego startupu, z kilkoma pracownikami i jeszcze mniejszą liczbą produktów. Na samym początku nie wiedziałem, czy odniesiemy tam jakikolwiek sukces. Ale po tym, gdy po raz pierwszy zobaczyłem na automatach grupkę ludzi grających z ekscytacją w Donkey Konga, poczułem, że może jednak zostaniemy tutaj na dłużej" – wspomina początki Japończyk.

Arakawa nie został więc zatrudniony do układania strategii, ale do realizowania już nakreślonych planów. O całej wojnie nigdy nie wypowiadał się wylewnie. „Po prostu zawsze wierzyliśmy, że lepsze gry będą górą" – powtarzał uparcie. Japońska centrala Segi zamierzała zachować podobny system zależności wobec swojego amerykańskiego od-

działu. A gdy ówczesny sternik firmy, Hayao Nakayama, usłyszał o pomysłach, jaki na rynek za oceanem ma Kalinske, nazwał jego metody „kowbojskimi". Ale też, patrząc na mizerne wyniki w USA i nieprzynoszący efektów marketing, nie mógł owego szaleństwa odrzucić całkowicie. „Po pierwszym miesiącu na stanowisku powiedziałem panu Nakayamie, że musimy pozbyć się Altered Beast jako gry dołączanej do Genesisa. Bo z takim tytułem wyglądamy jak jacyś kultyści szatana. Kolejnym krokiem byłoby obniżenie ceny konsoli do 149 dol. i stworzenie większej ilości oprogramowania pod amerykańskiego odbiorcę" – wspomina swoje pomysły Kalinske.

„Po mojej prezentacji zarząd przez dwie godziny rozmawiał po japońsku, a ja po prostu siedziałem tam i słuchałem, nie rozumiejąc ani słowa. W końcu pan Nakayama stwierdził: «Nikt tutaj nie zgadza się z niczym, co powiedziałeś». Myślałem wtedy, że moja kariera będzie najkrótszą w historii branży. Ale kiedy zamierzałem zacząć się pakować, dodał: «Zatrudniłem cię jednak do podejmowania decyzji dotyczących Ameryki, więc rób to dalej»".

Bardziej brutalnie...

Uosobieniem odważnej strategii stało się słynne hasło reklamowe: „Genesis does what Nintendon't". Obok prezentowano „poważne gry", jakich brakowało w obozie konkurencji – Golden Axe czy Joe Montana Football. Hasło to gra słów – mieszanka wyrazów „Nintendo" i „don't". W tłumaczeniu nie brzmi tak efektownie, niemniej Sega rzeczywiście robiła to, czego nie robiło Nintendo. Jednym ze znamiennych kroków było poluzowanie śruby deweloperom zewnętrznym, co miało do obozu „niebieskich" sprowadzić studia niemające u Nintendo czego szukać. Licencyjne procedury dla chcących wydać swą grę na konsoli Segi były mniej skomplikowane niż u konkurencji. A sito, przez jakie przepuszczano aspirujące tytuły, nie eliminowało automatycznie tych zawierających bardziej „dorosłe" treści. „Mieliśmy zawsze bardzo selektywne podejście w kwestii doboru oprogramowania. W naszej ofercie nie było miejsca na brutalne i nieodpowiednie treści" – przekonywał w 1993 r. wiceprezes amerykańskiego Nintendo, Howard Lincoln. A inny slogan Segi krzyczał – jak widać słusznie – „You Can't Do This on Nintendo".

Cytowana wypowiedź Lincolna miała miejsce podczas przesłuchania przed amerykańskim Senatem, badającym sprawę przemocy w domowych grach wideo. A tą, której w głównej mierze zawdzięczaliśmy całe zamieszanie, było Mortal Kombat. Dzieło Eda

Kultowa reklama Segi, na której japońska firma bez pardonu zaatakowała grą słów Nintendo, sugerując wyższość Segi Genesis nad SNES-em.

Boona i Johna Tobiasa przy okazji obrazowało różnice między japońskimi gigantami. Po wklepaniu specjalnej kombinacji – A, B, A, C, A, B, B, czyli tzw. blood code, użytkownicy Genesisa mogli cieszyć się nieocenzurowaną wersją mordobicia. Grający na SNES-ie zamiast czerwonej juchy dostali szare coś – rzekomo tryskający z wojowników na prawo i lewo „pot" – a taki na przykład Sub-Zero nie wyrywał już łba z kręgosłupem podczas słynnego Fatality, ale jedynie zamrażał przeciwnika. Efekt? Mimo gorszych osiągów technicznych (portowi na konsolę Nintendo bliżej było do automatowego oryginału, zarówno w kwestii jakości postaci, jak i lokacji, z detalami jak księżyc świecący w Warrior's Shrine, których brakowało na maszynce Segi) to na Mortal Kombat na Genesisa skusiło się w USA 1,5 mln nabywców. Na SNES-a było to dwie trzecie mniej – około 530 tys.

Przymykanie oka na przemoc sprawiło, że to na Genesisa można było zagrać w bardziej pasującą do tonacji obu uniwersów wersję strzelanki RobocCop vs. The Terminator, gdzie na porządku dziennym były brutalne egzekucje, a do narracji Segi jak ulał pasowała seria Splatterhouse. Druga oraz trzecia odsłona chodzonego mordobicia o zabarwieniu horroru w konwencji „gore", w której wszelkiej maści maszkary traktowaliśmy m.in. kijem baseballowym, odstraszyły nawet cenzorów Nintendo i zostały tytułami ekskluzywnymi na Genesisa. Podobnie Nintendo nie chciało słyszeć o kontrowersyjnym, opartym na filmikach z aktorami Night Trap, które ostatecznie wylądowało na Sega CD. „Night Trap nigdy nie trafi na system Nintendo" – grzmiał wówczas wspomniany Lincoln. O ironio, port gry na Switcha ujrzał światło dzienne w 2018 r. Nigdy więc nie mów nigdy.

GRAJĄCY NA SNES-IE, ZAMIAST CZERWONEJ JUCHY DOSTALI SZARE COŚ

...a także szybciej i taniej

Po tym, jak Altered Beast trafiło „do kosza", tytułem sprzedawanym w zestawie z Segą Genesis w Stanach został Sonic the Hedgehog. Platformówkowej produkcji o ultraszybkim jeżu o charakterystycznym, zawadiackim wyglądzie z jednej strony bliżej było do popularnego Super Mario, zapewniającego Nintendo bazę wiernych konsumentów. Bo były też to czasy, gdy platformery nosiły miano „system sellerów" i nie zapominajmy, że na produkcje w tym gatunku walczyły jeszcze Nintendo 64 – z genialnym Super Mario 64 w bibliotece – i PSX, z wciąż tkwiącym jedną nogą w erze 2D Crashem Bandicootem.

Niemniej Sonic był jednocześnie bardzo odmienny od wąsatego hydraulika z brzuszkiem. Wystarczyło, że był bardziej cool. Jego przygody cechowały większa

dynamika, nowocześniejsza oprawa i stylistyka „podkręcona" w celu trafienia w gusta nastoletniego, a nie dziecięcego odbiorcy. To wszystko uczyniło z Sonica wymarzonego lidera ruchu, do którego japońską Segę namawiał Kalinske. Zarówno gracze, jak i media zachwycali się wszelkimi elementami – wpadającą w ucho ścieżką dźwiękową, kolorowymi wizualiami, samonapędzającą się rozgrywką. Swoistym symbolem wygranego, bezpośredniego starcia Sonica z Marianem, do jakiego doszło w 1991 r., był plebiscyt na grę roku miesięcznika Electronic Gaming Monthly. Sonic pokonał w nim

Sega wyszła naprzeciw dojrzałym graczom, oferując „brutalne" gry i Sonica, który dla wielu był bardziej „cool" niż Mario.

Super Mario World – oczekiwaną, pierwszą odsłonę cyklu na SNES-a.

Na panach w garniturach największe wrażenie zawsze przecież robią wyniki sprzedaży. Gdy Kalinske obejmował stery w amerykańskiej Sedze w 1990 r., Genesis miał na tamtejszym rynku około 500 tys. użytkowników. Po tym, gdy udało mu się przeforsować i dorzucanie do amerykańskiej wersji konsoli Sonica, i obniżyć cenę, Sega latem 1991 r. zanotowała dwukrotnie lepsze wyniki od Nintendo. Do stycznia 1992 r. udało się jej zagarnąć około 65% rynku 16-bitowych konsol w Stanach Zjednoczonych. Nintendo straciło wówczas pozycję lidera po raz pierwszy od siedmiu lat. I choć udział Segi spadł do około 60% w kolejnym roku, to również przez większość Anno Domini 1993 to Genesis był 16-bitową konsolą, która za oceanem częściej znikała ze sklepowych półek. Strategia Toma Kalinske działała.

Graj głośno

W latach 1992-1994 w Nintendo zaczęto rozumieć, że taktyka „na przeczekanie"może nie wystarczyć i - aby sytuacja nie wymknęła się spod kontroli – w pewnych aspektach należy dostosować się do przeciwnika. Lepsze relacje ze studiami third-party, takimi jak Capcom, Konami i Square, miały przeciągnąć do obozu Mariana najlepszych i zapewnić również nieco starszym posiadaczom Nintendo dopływ odpowiedniego oprogramowania. Z kolei przechwałki o Genesisie górującym nad SNES-em możliwościami miał raz na zawsze uciąć chip Super FX. Wlutowany na kartridżu obok samej gry, zatem rozbudowujący możliwości hardware'u bez ingerowania w jego wnętrzności. Lub konieczności namawiania ludzi na kupno „aktualizacji" do swojej konsoli. Bo przystawki typu Sega CD czy Sega 32x okazały się dla „niebieskich" jednym z gwoździ do trumny. Efekty działań Wielkiego N były piorunujące. Super Street Fighter II: The World Warrior (1992) został bestsellerem na SNES-ie i zarazem – z 6,3 mln kopii opchniętych na całym świecie – największym sukcesem zewnętrznego studia na platformach Nintendo. Square Enix dostarczył SNES-owi wiekopomne hity w postaci Secret of Mana (1993) i Final Fantasy III (czyli japoński FFVI, 1994), a strzelankowy, kosmiczny Star Fox – pierwsza gra Nintendo wykorzystująca moc Super FX i oparta na obłożonych polygonami modelach 3D – sprzedała się w ponad 4 mln egzemplarzy, rozpoczynając nową flagową serię.

Wreszcie – wytoczono nowe armaty marketingowe. Kampania „Play It Loud!" była obliczona na przyciągnięcie nastoletniej publiczności i przeciwstawienie się „zawadiackiemu" wizerunkowi Segi. Jedna z puszczanych w TV reklam była migoczącym kolażem odważnych haseł, takich jak „walcz z woskowiną" („FIGHT EARWAX!") czy „podkręć korbę" („CRANK IT!"), urywków wideo z podbijającymi adrenalinę aktywnościami, takimi jak jazda na BMX i deskorolce, z wycinkami z samych gier. Obok Super Mario i Donkey Kong Century – kolejnego hiciora, dzięki któremu Nintendo znów było na ustach wszystkich graczy – można było tam zauważyć sequel Mortal Kombat, który na SNES-ie wreszcie nie był ocenzurowany.

„To była celowa zmiana" – wspomina Dan Coyner, ówczesny Marketing Manager w Nintendo of America. „W porównaniu do tej kampanii wszystkie nasze poprzednie brzmiały, jak gdyby dorosły starał się mówić i trafić do dzieciaków. Teraz musieliśmy używać bardziej bezpośredniego języka, jakiego używają rówieśnicy, aby nie budować tego typu bariery". Od 1993 r. maszynka Nintendo wspinała się w wykresach sprzedaży i umacniała pozycję amerykańskiego i światowego lidera generacji 16 bitów. Ostatecznie za oceanem SNES znalazł około 20 mln nabywców przy 18,5 mln konsol sprzedanych przez Segę. Globalna proporcja wynosiła ok. 49 mln do ok. 31 mln na korzyść obozu „czerwonego".

Symboliczny koniec wojny konsol to rok 1996. Sfrustrowany tym, że firma straciła dawnego ducha „współzawodnictwa", Tom Kalinske rezygnuje z pracy w Sedze. Sega natomiast rezygnuje z prowadzenia zaczepnego marketingu. „Naprawdę mogliśmy pokonać Nintendo. Mogliśmy wygrać tę wojnę" – wspominał Kalinske po latach. Tego już się jednak nigdy nie dowiemy. ☆ **SoQ**

SNES CD ŚWIĘTY GRAAL POSTĘPU

Super Nintendo Entertainment System jako ostatnie wjechało w 16-bitową rywalizację. Na tym polu od 1988 r. działała już Sega, a rok wcześniej Hudson Soft zdążyło opracować PC Engine, sprzedawane przez NEC. Firma odpowiedzialna za sukces m.in. braci Mario, Linka i Samus Aran zawzięcie dbała o postęp.

Technologia rozpędzała się w szalonym tempie. Wiodącym nośnikiem danych pozostawały kartridże. W nietanim w produkcji kawałku plastiku mieściły się aż 2 MB danych. Nintendo wydało następcę NES-a w 1990 r. W ciągu dwóch lat system zdążył zadomowić się w Stanach Zjednoczonych oraz Europie. Gry stały się naturalnie lepsze technicznie, choć niektórym twórcom zaczął już doskwierać problem wynikający z ograniczeń pamięci. Konkurencja zaczęła się rozglądać za nowym formatem, jeszcze kilka lat wcześniej dostępnym wyłącznie dla elit. W toku postępu wyłaniał się CD-ROM. Zarządcy Nintendo nie chcieli pozostać w tyle.

Niezwykła historia kryjąca się za inicjacją, produkcją i porzuceniem konceptu konsoli SNES wyposażonej w napęd CD-ROM to lekcja pokory Nintendo i dowód, że nie zawsze należy płynąć z prądem zmian. Firma Yamauchich bardzo rzadko podporządkowywała się trendom. Do końca lat 80. japońskie imperium ustanowiło wewnętrzne zasady dotyczące cenzury oraz tematyki wydawanych gier. Hiroshi Yamauchi był zresztą imperialistą w kontekście współpracy z zewnętrznymi deweloperami. Nintendo udzielało przecież licencji na wydanie gry tak, aby działała na firmowych platformach z zachowaniem wszelkich wytycznych ustalanych na mocy kontraktów. Wielki sternik Nintendo ani myślał o pomniejszeniu swej jurysdykcji. Nietrudno odnieść wrażenie, że działania te miały wymiar, powiedzmy, honorowy. A jednak w 1992 r. nagłówek kwietniowego wydania amerykańskiego magazynu Nintendo Power obwieszczał: „Tuż za rogiem!". O co chodziło autorom? O model konsoli SNES wyposażonej w napęd CD-ROM. Trzydzieści dwa lata temu media nie sądziły, że piszą pierwszy tekst poświęcony Świętemu Graalowi, jakim stał się ten formalnie nieistniejący wariant kultowego Super Famicoma (tak brzmiała ojczysta nazwa sprzętu).

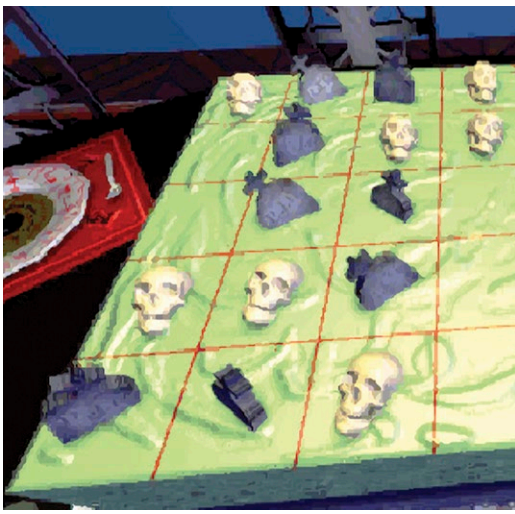
NINTENDO „ZDRADZIŁO" SONY I POSZŁO WŁAŚNIE DO PHILIPSA

ROM-ans z Sony

„Słowo się rzekło. A tym słowem jest napęd CD-ROM dla Super Nintendo!" – tak brzmiało pierwsze zdanie, które można było przeczytać na stronie 70 wspomnianego numeru Nintendo Power. Redakcja rozpływała się nad ujawnieniem współpracy Nintendo z Philipsem. Specjalną przystawkę do konsoli zapowiedziano na styczeń 1993 r. A było to już po tym, jak Nintendo „zdradziło" Sony i poszło właśnie do Philipsa. Dlaczego Hiroshi Yamauchi wpadł w szał i zerwał współpracę z przyszłym producentem PlayStation? Czemu Norio Ohga, prezes Sony Corporation, posłuchał Kena Kutaragiego, gdy Nintendo wybrało innego partnera strategicznego, i wreszcie dlaczego to wszystko zaczęło się od... karaoke? W archiwalnej prasie natknąłem się na bardzo ciekawe równanie: SNES + CD ROM = PlayStation. Widzicie, przywykliśmy twierdzić, że płyty CD-ROM stały się popularne dopiero wraz z początkiem lat 90. Nie jest to do końca prawdą. Sony wypchnęło pierwsze odtwarzacze CD (Sony CDP-101) w 1982 r., ubiegając o okrągły rok inną znaną firmę,

Philips. Jeśli chodzi o konsole, historyczną chwilą stało się wydanie przystawki CD-ROM2 do konsoli PC Engine, w Ameryce znanej pod nazwą TurboGrafx-16. Nigdy przedtem nie udostępniono sprzętu do grania z napędem CD. Debiut tego peryferyjnego urządzenia przypadł na grudzień 1988 r. w zawrotnej cenie 600 dol. Testy wykazały, że np. w grze Fighting Street poprawiła się głównie jakość audio, podczas gdy oprawa i wydajność pozostawały niezmienne. Wywiązały się wątpliwe dyskusje co do benefitów wynikających z zastosowania CD-ROM-u w przyszłych grach. Nintendo jeszcze wtedy pozostawało sceptyczne, nastawione na produkcję kartridży. Firma chyba zawsze obawiała się udziału w technologicznym wyścigu zbrojeń. Jej szefowie wierzyli w niepowstrzymaną siłę przebicia ikon pokroju Mario czy Donkey Konga, którym wystarczał nieskomplikowany hardware. My wciąż jedziemy w 1988 r., bo do tego pociągu wsiądzie za chwilę legendarny pasażer, prawdziwy VIP branży gier komputerowych i wideo. Poznajcie Kena Kutaragiego sprzed ery PlayStation. Sony, które stało się multimedialnym kombinatem, nie interesowało się wejściem na rynek gier. Oficjele japońskiej korporacji tkwili w przekonaniu, że sektor ten jest czasową modą. Niespełna 30-letni wówczas Kutaragi postanowił działać za plecami przełożonych.

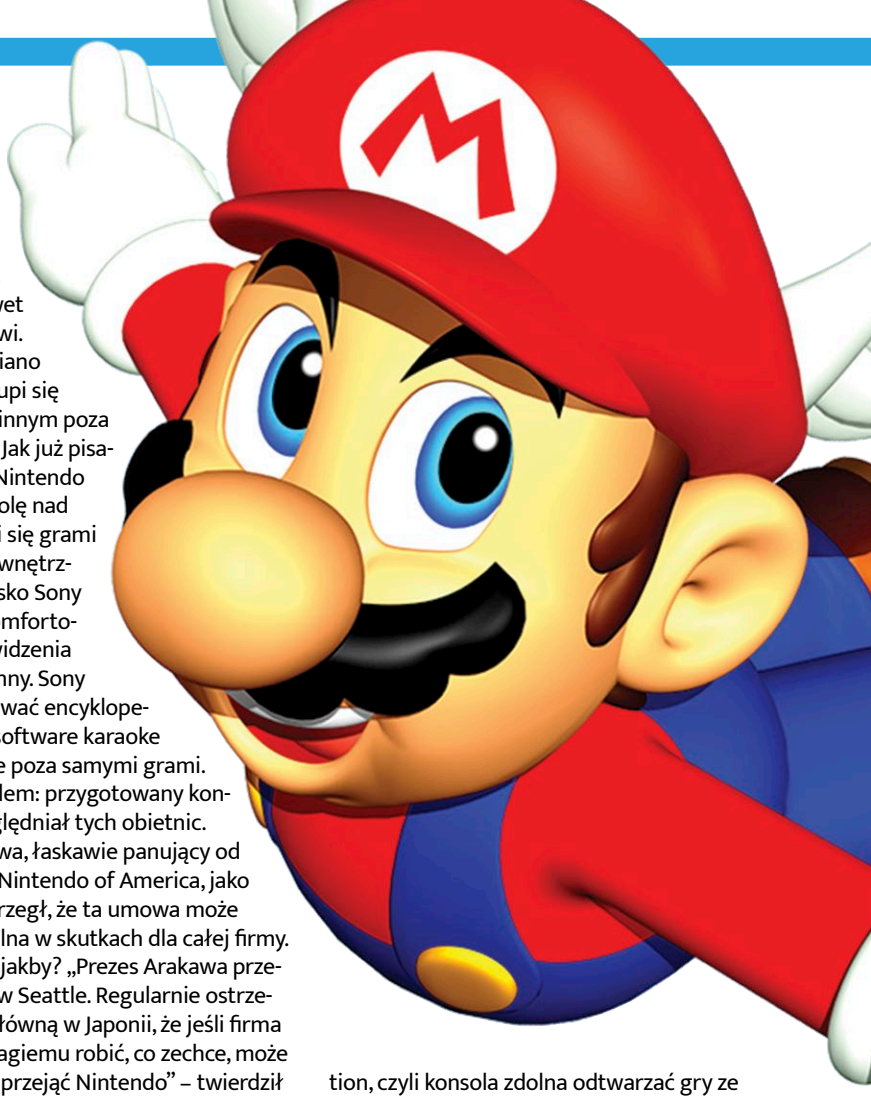
Przyszły ojciec PlayStation w ciszy zaprojektował dla Nintendo chip SPC700. Był to koprocesor koordynujący ścieżki audio w grach projektowanych na SNES-a. Dzięki temu konsola Big N zyskała mocną przewagę nad konkurencją. Oczywiście wkrótce na jaw wyszło, że młody Ken działał „na lewo" – bez zgody szefostwa. Wielu domagało się jego zwolnienia. Wstawił się za nim jednak człowiek, który następnie zezwolił na inicjację PlayStation, Norio Ohga. Prezes Sony wierzył



Gra, o którą zabiegało Nintendo, by uczynić ze SNES-a coś więcej niż 16-bitową maszynę. 7th Guest, punkt zwrotny przemysłu gier, który sprowadził gaming na format CD.

To cacko trzymał Ken Kutaragi w swoim domu. Przed Wami Nintendo PlayStation, hybryda SNES-a, napędu CD i Sony. Julian Domanski w 2020 r. sfotografował ten egzemplarz konsoli podczas drugiej rozmowy z Kutaragim. Największy z niedowiarków, Shuhei Yoshida przecierał oczy ze zdumienia. „Nie sądziłem, że ujrzę coś tak rzadkiego! Cyknąłem zdjęcie Nintendo PlayStation! Ostatni egzemplarz sprzedano za 360 tys. dol. Okazało się, że jeden z byłych oficjeli Sony miał to w domu. Kenie Kutaragi, top!" – napisał w mediach społecznościowych Domanski. Farciarz.

Zelda na Philips CD-i okazała się katastrofą.



w pracę Kutaragiego i dlatego pozwolił mu dokończyć tę robotę. Zaryzykował, pracując potajemnie dla Nintendo, lecz dzięki temu udało się nawiązać owocną współpracę. W końcu nadarzyła się okazja, aby zaproponować firmie hydraulika nowy układ – Sony wyprodukowałoby przystawkę CD do konsoli. Do tej pory ta sprawa była okryta welonem tajemnicy. Niechętnie pisano o szczegółach umowy pomiędzy Sony a Nintendo, o faktycznych okolicznościach. W 2016 r. znalazł się człowiek, który opowiedział, jak wyglądało to z perspektywy kogoś będącego wówczas w Sony. Shigeo Maruyama pracował jako CEO w Sony Music Entertainment oraz zasiadał w zarządzie Sony. Ujawnił garstkę interesujących faktów na łamach japońskiego serwisu Denfaminico Gamer. „Ken zawzięcie upierał się przy formacie CD-ROM. W końcu przyszedł do nich [Nintendo – dop. red.] z pomysłem na realizację zewnętrznego napędu" – wspominał Shigeo w rzeczonym wywiadzie. Koncepcja Kutaragiego spotkała się z mieszanym odbiorem w strukturach Nintendo. Sam Maruyama poczuł się zaskoczony propozycją. Nie przekonała go wizja gier na nośniku CD. „Jedynym powodem, dla którego zgodziłem się zaangażować w tę operację, była chęć produkcji domowego karaoke. Skoro SNES był zawsze podłączony w domu, wystarczyłoby uruchomić, co trzeba, by cieszyć się czymś w rodzaju Karaoke on Demand". Teraz rozumiecie, dlaczego zaczyna się od wizji domowego karaoke. Nintendo nie chciało bawić się w napęd CD. Nalegało, aby pozostać przy nośnikach pamięci Mask ROM, z danymi tylko do odczytu. Postanowiło dać jednak Kutaragiemu kredyt zaufania po sukcesie SPC700. „Nintendo koniecznie chciało pozostać przy kartridżach. CD-ROM-y uruchamiały się w ciągu 10-15 sekund. Obawiano się, że użytkownikom nie będzie się chciało tyle czekać na załadowanie gry". Ech, gdyby wiedzieli, ile trwa to obecnie, zmieniliby wówczas zdanie. Maruyama więc otwarcie przyznał, że Nintendo nie było zainteresowane wypalaniem gier na płytach kompaktowych. Kutaragi jednak nie chciał odpuścić. Wreszcie ktoś w Ninny powiedział: „W porządku. Nie sądzimy, aby to odniosło sukces, lecz możesz spróbować zrobić swoje urządzenie CD". Powstanie SNES CD-ROM stało się realne. Z kolejnych słów dawnego pracownika Sony wynikałoby, że Kutaragiemu udało się przekonać ludzi z Big N dzięki... kłamstwu. Też nie mogłem w to uwierzyć, a jednak. I nawet Kmiot się zdziwi.

„Powiedziano im, że Sony skupi się na wszystkim innym poza grami wideo". Jak już pisałem wyżej, w Nintendo ceniono kontrolę nad pojawiającymi się grami od studiów zewnętrznych. Stanowisko Sony było zatem komfortowe z punktu widzenia analityków Ninny. Sony miałoby wydawać encyklopedie, domowy software karaoke i inne aplikacje poza samymi grami. Zaistniał problem: przygotowany kontrakt nie uwzględniał tych obietnic. Minoru Arakawa, łaskawie panujący od 1980 r. prezes Nintendo of America, jako pierwszy dostrzegł, że ta umowa może być katastrofalna w skutkach dla całej firmy. O co chodziło jakby? „Prezes Arakawa przebywał akurat w Seattle. Regularnie ostrzegał kwaterę główną w Japonii, że jeśli firma pozwoli Kutaragiemu robić, co zechce, może on całkowicie przejąć Nintendo" – twierdził Maruyama. Z perspektywy historycznej uznałbym tamte obawy za przesadne. Rozumiem jednak stanowisko Arakawy. Obawiał się o kury znoszące złote jajka. Nikt nie oddałby kontroli nad marką Mario.

Hiroshi Yamauchi czytał umowę zawartą z Sony. Było już lato 1991 r. Prasa napisała już kilka stron o przygotowywanej podstawce CD we współpracy z Sony. Yamauchi wertował i analizował kolejne zapisy w umowie. Wynikało z niej, że Sony miałoby pełną kontrolę nad grami tworzonymi z myślą o SNES CD-ROM, włącznie z Mario, Zeldą i Donkey Kongiem. Ponadto Nintendo otrzymywałoby tantiemy wyłącznie od sprzedaży hardware'u, zatem bez zysku z ewentualnej sprzedaży gier. Yamauchiego i Arakawę przerażał fakt szybkiego rozwoju partnera biznesowego. Sony medialnie rosło, więc ekspansja w sektorze growym była kwestią czasu. Yamauchi nakazał zerwanie współpracy z Sony. Tak naprawdę przystawka CD była tylko jednym z dwóch urządzeń, jakie chciał przygotować Kutaragi. Tym drugim okazało się Nintendo PlayStation, czyli konsola zdolna odtwarzać gry ze SNES-a oraz te przygotowane przez Sony. Podczas letniej konferencji Consumer Electronic Show w 1991 r. Howard Lincoln ogłosił światu, że Nintendo wyda wersję SNES z napędem CD dzięki partnerstwu z... Philipsem. Kutaragi wykorzystał tę „zdradę". Wezwany tuż po zakończeniu konferencji przez Norio Ohgę doprowadził go do szału. Większość analityków była przeciwna tworzeniu PlayStation samodzielnie przez Sony. Obawiano się o dostępność akceleratorów graficznych. Kutaragi wiedział, że dla Ohgi ta sprawa miała wymiar honorowy. Doprowadził swojego szefa do furii, a ten według legend miał uderzyć pięścią w stół i krzyknąć: „Zrób to!". Tym sposobem Nintendo na zawsze zmieniło rynek. Inaczej PlayStation od Sony mogłoby przenigdy nie powstać. Mówi się, że największą ofiarę poniosło Sony, lecz mało kto wiedział, że Kutaragi obiecywał trochę gruszki na wierzbie i od początku chciał, by tworzono gry na SNES CD. Nintendo zbratało się z Philipsem. Dzieje Świętego Graala postępu, jakim miał stać się SNES CD, nadal się ważyły.

NINTENDO PLAY STATION POWSTAŁO. WYPRODUKOWANO 200 SZTUK KONSOLI

W pogoni za... gośćmi

Howard Lincoln przyznał się Davidowi Sheffowi, autorowi publikacji „Game Over" (1993), że dowiedział się o anulowaniu konfe-

rencji z Sony dwie doby przed faktem. Szpiedzy Sony dotarli jednak do tych informacji pierwsi. Zresztą nagłówek Seattle Times z 31 maja 1991 r. traktował o przyłączeniu się Philipsa do Nintendo w tworzeniu gier na CD. Sony i tak zorganizowało swoją konfę 1 czerwca, ujawniając Play Station, choć wiedziano już, że Nintendo wybrało współpracę z duńskim przedsiębiorstwem. Dziennikarze uznali, że Sony chce otworzyć sobie furtkę do produkcji gier dzięki układom z Ninny. Finalnie musieli zrobić to na własną rękę. „Nasi inżynierowie doszli do wniosku, że Philips będzie korzystniejszym partnerem z technicznego punktu widzenia" – tłumaczył Howard Lincoln w New York Times w 1991 r. Tymczasem Nintendo Play Station i tak powstało. Wyprodukowano 200 sztuk konsoli. W ich istnienie nie wierzył nawet sam Shuhei Yoshida, były szef PlayStation Worldwide Studios. Jedną udało się odnaleźć (patrzcie na załączoną grafikę). Tymczasem rozkręcała się współpraca Nintendo z Philipsem. Tym razem plany nowego modelu SNES-a zakładały nie tylko wyposażenie w przystawkę CD. Konsola miała otrzymać dodatkowe megabajty pamięci RAM z opcją wyświetlania wideo w trybie full-screen. W magazynie Nintendo Power pisano o ulepszonej konsoli (dzisiaj nadano by jej nazwę SNES Pro, heh). Wszystko fajnie, ale co z grami? W zapowiedziach przewinęła się produkcja Cosmic Osmo autorstwa Cyan Worlds. Studio opublikowało wcześniej pierwszą grę napisaną z myślą o formacie CD, The Manhole, a za chwilę miało się pojawić kultowe The Myst. Nintendo miało na celowniku inną grę, która choć wydawała się toporna i nie do końca pasowała do prorodzinnego wizerunku firmy, po prostu świetnie rokowała w kwestii oprawy. Mowa o The Guest, które następnie przemianowano na The 7th Guest. W założeniu była to gra logiczna osadzona w nawiedzonej posiadłości, której wnętrze przeniesiono z naszej rzeczywistości na język zer i jedynek. Tylko format CD pomieściłby tyle danych. „Pewnego dnia otrzymaliśmy telefon od... Nintendo" – wspominał Steven Kent, były pracownik Virgin Interactive, wydawcy gry. „Poszukiwali odpowiednich gier do ich nośnika CD" – kontynuował w 2001 r. w książce „The Ultimate History of Video Games". Pokaz gry za zamkniętymi drzwiami odbył się na dniach. Nintendo bardzo chciało zatrzymać tę licencję na wyłączność. Firma wyłożyła milion dolarów... i nigdy nie wykorzystała The 7th Guest, za wyjątkiem konsoli Philips CD-i. Obiecującym wydawcą okazało się Square. Jego katalogi nie uwzględniały gier na SNES CD, choć w jednym z newsletterów padły wzmianki o grze Ogopogo Examiner. W tej produkcji role-playing do graczy miały przemawiać postacie, a instrukcje do gier stawały się reliktem przeszłości. Miały znajdować się na płycie z grą. Popatrzcie, w jak odległych czasach usiłowano takich oczywistych dzisiaj rozwiązań.

Secret of Mana miała się pojawić na płytach CD jako pierwsza z list. Grę tworzono z myślą o większym formacie, lecz ostatecznie pojawiła się ona na kartridżach. „Myślę, że możecie trafić na obszary, w których, mogłoby się wydawać, że czegoś zabrakło" – mówił Ted Woolsey ze Square w 1994 r. Największe plany dotyczyły kultowego Chrono Triggera, gdzie dzięki większej pojemności nośnika podróże w czasie zostałyby urozmaicone. Z tego również po czasie zrezygnowano. Nintendo po trochu częstowało publikę doniesieniami o SNES CD. W lutym 1993 r. projekt wciąż żył. Producent dodał kluczowy element: 32-bitowy procesor. Tym sposobem chciano pozbyć się głównego problemu dotyczącego formatu CD – długich czasów ładowania. Część zasobów ładowałaby konsola, a część płyta. Do dyspozycji oddano by dodatkowe 13 MB RAM-u wewnątrz SNES CD. Sercem operacji byłby specjalny moduł, HANDS (Hype Advanced Nintendo Data Transfer System). W dokumentacji pochodzącej z tamtego okresu napisano, że Nintendo planowało wydać ten model na przełomie 1993 i 1994 r. I oficjalnie nigdy nie ujrzeliśmy SNES CD-ROM. W tytule tekstu nazwałem tę konsolę Świętym Graalem postępu. Widzicie, Nintendo desperacko biegło za postępem i był to pierwszy tak wyraźny sygnał, że imperium Yamauchich chciało przegonić konkurencję (Sega w pierwszej połowie lat 90. wydała już konsole obsługujące format CD). Powodem decyzji o zaniechaniu prac stało się widmo kolejnej generacji. W 1994 r. podjęto współpracę z firmą Silicon Graphics i zaczęły się pierwsze przymiarki do Nintendo 64. New York Times napisało wtedy o „Project Reality" bazującej nie na płytach kompaktowych, ale kartridżach. Nie oznacza to, że Nintendo całkowicie zaniechało wspierania nowego formatu. Współpraca z Philipsem trwała, choć uczyniono dokładnie to, czego obawiano się w przypadku Sony. Philips wyprodukowało konsolę CD-i, a Nintendo udzieliło licencji na swoje marki. Efekt? Trzy najgorsze odsłony The Legend of Zelda w historii i tragiczne Hotel Mario. Nintendo PlayStation udało się odnaleźć po latach. Co ze SNES CD-ROM wyposażonym w 32-bitowy procesor? Wydaje się, że albo jeszcze czeka na swoje odkrycie, albo jest mitycznym Świętym Graalem postępu. Nikt go nie widział, choć każdy wie, że istnieje. ✯ **Graba**

SNES, którego istnienie mogłoby spowodować, że Sony nie stworzyłoby konsoli, a Ken Kutaragi, ojciec PlayStation, byłby twarzą... Nintendo.

Shigeo Maruyama.

GDZIE BYŁEŚ I CO ROBIŁEŚ W 1994 ROKU?

ROGER

Rok 1994 to beztroski okres podstawówki i spędzanie całych dni przed blokiem, czemu zresztą sprzyjał rozwód rodziców. Chłonąłem jak gąbka wodę popkulturę głównie dzięki serialom na Polonii 1 i filmom karate z Jackie Chanem i Bruce'em Lee. Dzięki Tsubasie chciałem zostać piłkarzem, więc trenowałem w okolicznym „Sokole", będąc też królem strzelców w szkolnych rozgrywkach. Zbierałem jeszcze wtedy kasety VHS, miałem na ścianie plakat Batistuty i Roberto Baggio, a grałem głównie na Amidze i Pegasusie. Własnego SNES-a nigdy nie miałem, w przeciwieństwie do Segi MegaDrive, ale dzięki uprzejmości kolegi z bloku konsola Nintendo trafiła na wakacje do mojego ciasnego pokoju dzielonego z mamą i babcią. I wiecie, co najczęściej na niej ogrywałem? Mortal Kombat. No i hej, to był rok, gdy w Polsce wyemitowano pierwszy odcinek „Mody na sukces"! Halo? Jest Ricz?

DŻUJO

O tym, że istnieje coś takiego jak SNES, wiedziałem od 1993 r. (reklamy w zagranicznej TV, info w Top Secret). Ale co z tego? Wtedy w zasięgu większości Polaków był tylko Pegasus. W erę 16-bitowych konsol wkroczyłem za sprawą Mega Drive'a (a raczej jego klona). Do SNES-a „przykleiłem" się dopiero pod koniec 1995 r. (Donkey Kong robił megawrażenie, podobnie jak Star Fox). Szybko jednak zacząłem marzyć o PSX-ie. Po zakupieniu Szaraka „przestarzałe" konsole trafiły na sprzedaż. Do SNES-a wróciłem – jak wielu – na początku lat 2000. za sprawą emulacji, mogąc zagrać w jRPG-i i mniej znane perełki. Jedna rzecz nie ulegała jednak wątpliwości i przez te lata – to był absolutnie wyjątkowy sprzęt. A dzisiaj to esencja tego, czym jest retrogaming i tak zwany „Duch Nintendo". Kult.

BUTCHER

Początek lat 90. to nastoletni Butcher po liceum, zafascynowany (od paru lat) muzyką heavy metal. Na pierwszym planie była (poza dziewczyną) rola wokalisty w metalowym zespole, metalowa audycja w lokalnej rozgłośni radiowej, akredytacje, wywiady i wypady na koncerty. Gry zeszły trochę na drugi plan. Po ZX Spectrum i pokrewnych pudełkach ominąłem etap Atari i Amigi, na Pegasusie grałem u kumpli, a dzięki studiom udało się naciągnąć rodziców na „komputer do nauki" – Optimus 486DX. Rok 1994 i kolejne to ten niesławny okres w moim życiu, gdy grałem na PC, ale kto by odmówił takich przyjemności jak X-Wing vs. TIE Fighter, Dark Forces czy Command & Conquer. SNES-a nigdy nie miałem i nie poznałem osobiście – za to w 1996 r. kupiłem PlayStation i nic już nie było takie samo.

MAJK

W 1994 r. to ja grałem jeszcze na Amidze 600 i byłem stałym bywalcem giełdy komputerowej. Zazdrościłem tam posiadaczom A1200 możliwości chipsetu AGA, głównie żeby móc popykać w Króla Lwa, All New World of Lemmings czy Aladyna. Okazjonalnie wpadałem też na targowisko Bema, gdzie na straganie panów z późniejszego sklepu Tryton mogłem zaobserwować przejście z ośmiobitowej epoki Pegasusa na 16-bitową generację. Sugestia co do zakupu była prosta, na Sega Mega Drive do wyboru było ok 100 gier, a na Super Nintendo cztery na krzyż. Mimo mojego przywiązania do Ninny (wcześniej miałem Game Boya i Pegasusa) wygrały liczby i Aladyn, który śmigał na Sedze w 60 klatkach i wyglądał jak na Amidze (wersja SNES była zupełnie inną grą). SNES-a ostatecznie też nabyłem, ale znacznie później i tylko dlatego, że był tam Final Fight, a na Mega Drive nie.

GRABA

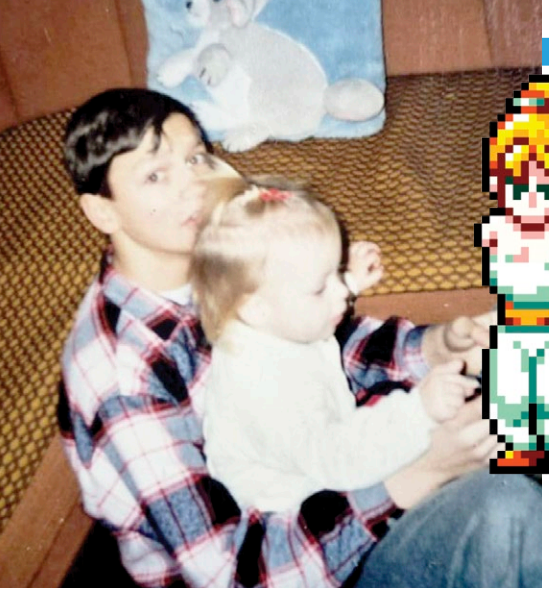
1994? Brandon Lee pośmiertnie sprawił, że „Kruk" wciąż pozostaje jednym z moich filmowych „crushy", a pierwszą miłością stała się druga część Castlevanii (Simon's Quest). Na moim skromnym osiedlu pojawił się pierwszy salon gier arcade, a jedyne, o czym śnił mały Krzyś, to Pegasus leżący pod telewizorem w mieszkaniu kolegi. Gdy ja marzyłem o przeszłości, pisała się nowa historia, historia Super Nintendo, konsoli w kraju oficjalnie nieosiągalnej i chylę czoła wszystkim, którzy mieli możliwość interakcji z tym 16-bitowym cudeńkiem. Roger kiedyś zdradził mi, że istniał odpowiednik 16-bitowego Pegasusa, Super Pegasus, dacie wiarę? Oglądając wtedy „Motomyszy z Marsa", nie sądziłem, że Pegasus/NES od dawna ma następcę. Pracę nad SNES Extreme traktuję jako możliwość słownego uhonorowania wielkiej konsoli i jej barwnej historii. Cheers for everyone!

CYPHER

Anno Domini 1994? Miałem wtedy ze dwa latka i byłem za młody, by grać. Raczej wolałem patrzeć, jak tata i wujkowie ciorają na Atari lub Amidze. Dopiero około 1996 r. ojciec przywiózł od naszych zachodnich przyjaciół (stosując trik z bezcłowym wywozem elektroniki) nintendowe cudo. SNES początkowo robił za dodatkową atrakcję kawiarni, którą tatko prowadził. Gdy konsolka się znudziła bywalcom knajpy, wylądowała u nas w domu. Mieliśmy mało gier: pamiętam Chaos Engine oraz Rival Turf. Obie miały coopa, ale brakowało nam czegoś z rywalizacją. Zajrzeliśmy kiedyś z ojczulkiem do lokalnego sklepu z elektroniką na mieście, bo na wystawie był kartridż z Mortal Kombat na SNES-a. Gra wyceniona była na ogromne wtedy 300 zł. Ale koleś w sklepie zapewniał, że „nie będziemy żałować". Cóż, miał rację skubany. A SNES... wrócił na stałe do kawiarni, bo dzięki MK stał się tam hitem.

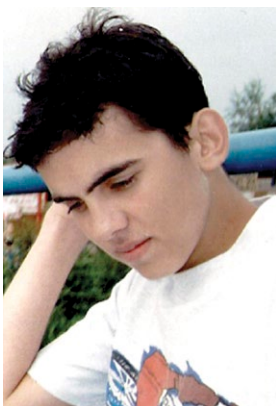
KOSO

Jak widać po zdjęciu z młodszą siostrą – grałem na Mega Drive i w tej „przejściowej", 16-bitowej fazie (bo zazwyczaj z Pegasusa



przesiadano się od razu na PlayStation) byłem w obozie Segi. To Sonic, nie Mario był cool, chociaż w osiedlowych gralniach trzaskało się i w Killer Instinct. W wolnym czasie rysowałem swoją konsolową gazetkę, która właśnie zmieniła nazwę z „Pegasus i inne" na „Sega i inne", gdzie skrupulatnie recenzowałem każdy ograny tytuł i rysowałem okładeczki, starając się przenieść kredkami keyarty z kartridża. Utyskiwałem na olewanie tytułów na Mega Drive w magazynach o grach i po cichu marzyłem, że kiedyś powstanie czasopismo wyłącznie dla takich konsolowych odszczepieńców jak ja... A poza tym dotarło do mnie, że piłkarzem już raczej nie zostanę (Olimpia Poznań pany), więc przerzuciłem się na popularnego w Wielkopolsce hokeja na trawie, dzięki któremu mam wspomnienia na całe życie.

MAZZI

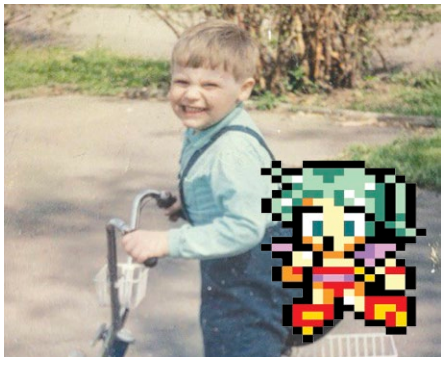


W 1994 r. byłem szóstoklasistą – w tym dziwnym wieku, gdy człowiek już nie chce „bawić się na dworze", ale jeszcze nie wie, co z tym wszystkim zrobić. Po lekcjach: kapsle, automaty z Mortal Kombat II, kserówki pachnące jak nowość z Zachodu. W domu telewizor z kineskopem, a w nim reklamy: „Ojciec, prać!" i „Mariola Okocim spojrzeniu". Kanapki w foliowym woreczku, zeszyty z dinozaurami, plecak z plamą po piórniku. Gumy Donald, papierki Turbo, długopisy z brokatem. Polska przełomu – trochę jeszcze PRL, trochę już MTV. I gdzieś w tym wszystkim, zamiast kopać piłkę jak normalne dziecko, targałem do szkoły muzycznej wielki futerał z puzonem, który wyglądał jak granatnik i ważył jak wspomnienie tamtych czasów.

SOQ

Nad pytaniem Rogera: „napisz do HP, co robiłeś w 1994 r." nie musiałem zastanawiać się długo. W tym roku pierwszy raz byłem z ojcem na meczu Legii i pierwszy raz z rodziną za granicą – w Londynie – gdzie salony arcade w porównaniu do „budy na bazarku" robiły piorunujące wrażenie, a magazynów o grach było zatrzęsienie. Wtedy byłem team Sega, a nie team Nintendo. Po Pegasusie wybrałem Segę Mega Drive, a SNES-a odkrywałem na dobre parę lat później, po przesiadce na PC z 3Dfx. Bo skończyłem, grając dużo w Chrono Triggera i inne hity ze SNES-a na emulatorach. Potem znów kupiliśmy z bratem konsolę ;)

PIECHOTA



Mam trzy lata i jak większość moich rówieśników zdecydowanie za szybko dostaję dostęp do gier wideo; w domu wkrótce stanie klon Pegasusa, a jego daleką od bogactwa NES-a bibliotekę będę uważał za bieżący standard, dopóki nie zobaczę w ruchu PlayStation. W przepaści pomiędzy pojadę raz do babci, gdzie przebywało akurat światowe kuzynostwo z Wrocławia, a na czarno-białym telewizorze (sic!) wyświetlony będzie jakiś przedziwny Mario. Grafika nie ta, dinozaury jakieś. Czyli na pewno jedna z tych podróbek od Ruska z bazaru. O skali swojej pomyłki dowiedziałem się zapewne dekadę dalej. Niesamowita była ta milenialsowa nieświadomość 16-bitowców.

KALI

W 1994 r. byłem już zadeklarowanym konsolowcem i szczęśliwym posiadaczem Amigi CD32, którą ogrywałem do upadłego. To wtedy pierwszy raz grałem ponad 24 godziny jednym ciągiem, aż zasnąłem, przy UFO: Enemy Unknown (czyli późniejszym X-COM). Samo życie zaczęło się też solidnie zmieniać, jedną nogą byłem już w liceum – pasję związaną z komiksami zaczęły wypierać dziewczyny i imprezy. A po tym, gdy Kurt Cobain palnął sobie w łeb, przeżyłem załamanie „muzyczne" i przerzuciłem się na gruntownie inne pole: muzyki elektronicznej. To już nie był tylko Jean-Michel Jarre, tylko Orbital, Prodigy, Chemical Brothers. Chyba podświadomie już przygotowywałem się wtedy do nadejścia Wipeouta i PlayStation, które wydawało się jakąś kosmiczną technologią z Japonii.

KOMODO

W 1994 r. byłem dopiero gówniakiem rozpoczynającym podstawówkę. Ze względu na zakupiony rok wcześniej przez ojca magnetowid to dla mnie początek fascynacji Godzillą, trwającej zresztą do dziś. Podobnie jak z grami wideo, z którymi przygoda rozpoczęła się w mniej więcej podobnym czasie. Czy grałem wtedy na SNES-ie? Dobre sobie. W tamtym okresie największym przedmiotem pożądania był co najwyżej Pegasus, ja musiałem się jednak zadowolić przestarzałym już Atari 65XE. Na „lepsze gry" chadzałem więc do osiedlowego salonu gier prowadzonego przez niemiłego starszego pana, alias Hero, gdzie zagrywałem się w Final Fight, Street Fighter II, Sunset Riders, Cadillacs and Dinosaurs czy The Punisher, które jak się później okazało, były także po części przebojami biblioteki 16-bitowej konsoli Nintendo.

WYWIAD ZE ŚCIERĄ,

wieloletnim redaktorem naczelnym PSX Extreme

ŻYCIE W LATACH 90.

Roger: Miałem okazję porozmawiać z jedną z najważniejszych osób, dzięki którym magazyn PSX Extreme stał się dla wielu symbolem prasy w latach 90. – Przemysławem „Ścierą" Ścierskim, wieloletnim redaktorem naczelnym Szmatławca. Jak wyglądała sytuacja SNES-a w Polsce? Jak się żyło, co oglądało i na czym grało w tym jakże nostalgicznym okresie pełnym przemian ustrojowych i społecznych? Zapnijcie pasy, lecimy na planetę osobliwości.

Co robił w życiu Przemysław Ścierski w 1994 r., kiedy SNES oficjalnie pojawił się w Polsce?
Miałem 20 lat, zaczynałem studia, pisałem do magazynów Gambler i Świat Gier Komputerowych, zagrywałem się na Amidze 1200, która przeżywała swój złoty okres z takimi grami jak Syndicate, Settlers, Cannon Fodder czy Sensible World of Soccer.

Jakie posiadałeś sprzęty do grania poza Amigą??
Miałem Amigę 1200 i świeżo sprowadzonego z Niemiec SNES-a wraz z kilkoma najlepszymi grami: Donkey Kong Country, Super Mario Kart, Super Mario World, Pilotwings. Potem dokupiłem Chrono Triggera z adapterem na kartridże NTSC. Taki „pakiet" był na owe czasy wydatkiem dla burżujów, bo całość oscylowała w granicach ceny ponad połowy konsoli. Ale bardzo chciałem spróbować jRPG-ów i zainwestowałem, co pewnie się opłaciło, bo dzięki temu mój kolega i przyszły redaktor PSX Extreme, Star, bardzo polubił jRPG-i i przygotował się jeszcze lepiej jako przyszły recenzent tego gatunku.

Czego słuchałeś i jakie filmy oglądałeś? Pamiętasz jeszcze wypożyczalnie kaset VHS?
Rok czy dwa lata wcześniej Star pożyczył mi „Hobbita" i „Władcę Pierścieni", moje ulubione książki, po których stałem się jeszcze większym marzycielem i poszukiwaczem przygód (wcześniej inspirowały mnie głównie „Indiana Jones" i „Obcy"). Rok później pojawiło się moje ulubione „12 małp" i zostałem fanem filmów z paradoksami w czasie („Powrót do przyszłości" i „Dzień świstaka" nie ryły tak beretu). A muzyka? W 1994 r. został wydany „The Songs of Distant Earth" Mike'a Oldfielda – jedna z najlepszych płyt, jakie kiedykolwiek słuchałem (znowu dzięki poleceniu Stara), choć obecnie może już się lekko zestarzała, ale mam do niej przeogromny sentyment i do dziś słucham czasami przed spaniem.

> „MIAŁEM AMIGĘ 1200 I SPROWADZONEGO Z NIEMIEC SNES-A WRAZ Z KILKOMA NAJLEPSZYMI GRAMI"

Pewnie miałeś w domu swój własny magnetowid?
Tak, to był odtwarzacz Sanyo z możliwością nagrywania. Od czasu do czasu wrzucałem jeszcze kasety z moimi ulubionymi przygodami „Indiany Jonesa", dwoma częściami „Obcego", „Predatora" i trzema częściami „Gwiezdnych wojen", na których to filmach wyrosłem (kolejność nieprzypadkowa).

Twój pierwszy samochód? Czym jeździł w latach 90. posiadacz burżujskiego SNES-a? (śmiech) Mercedes? Skoda? Polonez?
Na początku jeździłem maluchem, którego ojciec zostawił mi do nauki. Ale nie jeździłem dużo, bo przecież grało się w domu. Tam

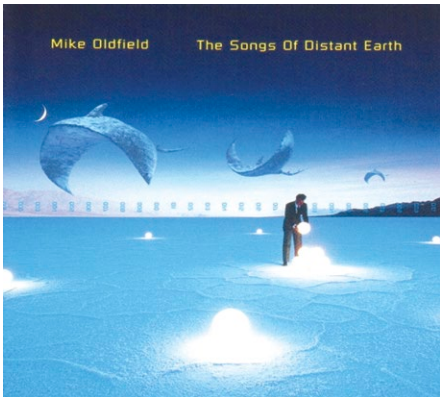
głównie przesiadywałem, zatopiony w jakiejś gamingowej lekturze (czytałem i wyobrażałem sobie, jak się w to gra) albo organizujący w bloku jakieś game party, na którym rozkładaliśmy najczęściej Amigę z four players adapterem zrobionym przez Olafa (kolega z bloku, notabene jedyny, który wciąż tam jeszcze mieszka) na podstawie schematu z jakiegoś czasopisma, być może Bajtka. W ruch szły głównie Dynablaster i Hired Guns, ten drugi tytuł ogrywaliśmy po swojemu, czyli jako deathmatch na czterech graczy. Myślę, że to jedna z trzech gier mojego życia. Pisząc te słowa, musiałem sobie puścić soundtrack (ach, w tym jest dalej moc). Chwila, o co w ogóle pytałeś?

O samochód...

A no tak, moim własnym i pierwszym samochodem była Honda Civic VI, ale to był dopiero znamienny 1997 r., kiedy to zacząłem swoją przygodę z magazynem PSX Extreme (i Magdą, przyszłą żoną :). Hondą przejeździłem całe swoje najlepsze lata życia i z prawdziwymi łzami w oczach zezłomowałem ją ponad trzy lata temu (silnik nietknięty z niewymienionymi nigdy świecami – takich samochodów już nie robią).

A pamiętasz swój pierwszy biznes, na którym dało się coś zarobić?

Tak, miałem osiem-dziewięć lat i zbierałem butelki, wychodząc wieczorem z psem i przeczesując ulubione krzaczory pijaczków. Potem na zlecenie mojego ojca kolorowałem mu kredkami projekty budowlane (na zielono żelbet), ale chyba nie o to pytasz. Pewnie chodzi o to, że w kolejnych latach przegrywałem gry na C-64 bossowi giełdowemu, a jeszcze później pisałem do ww. czasopism i tak zarabiałem na swoje hobby. Ojciec nie był badylarzem ani pierwszym sekretarzem.



I dobrze – nauczyłem się zarabiać (i oszczędzać) na swoje potrzeby od młodości. Jakby mi wtenczas ktoś powiedział, że będę redaktorem kultowego czasopisma o grach, to uznałbym to za jakiś marny kit. Ja? Wiejski gupek z bloku marzący o grach? Niemożliwe! A jednak się udało. Jest takie powiedzenie, że przychodzi ten, który nie wiedział, że czegoś się nie da, i to zrobił – małymi kroczkami, od marzeń, poprzez tekst czytelnika do Amiga Action (chwyciłem bakcyla), późniejsze cudowne wkręcenie do ówczesnych czasopism growych, aż po własną wizję takiego papierowego czasoumilacza.

Myślę, że dużą rolę odgrywa siła podświadomości – jeśli człowiek wyobrazi sobie coś tak mocno, jakby to już się wydarzyło, i równocześnie robi wszystko, żeby to osiągnąć, to niejako wszechświat mu sprzyja i pomaga w realizacji wizji. Kieruję te słowa głównie do młodych ludzi: nie rezygnujcie ze swoich marzeń, ale zacznijcie o nich myśleć w sposób bardziej namacalny, popierając swoje dążenia pracą, samorozwojem i co ważne – odwagą (nie patrzcie, co robią i mówią inni – Wy róbcie swoje). Magda mi podpowiada, że od kilku lat w mediach społecznościowych mówią o tym w kontekście afirmacji. Być może. W każdym razie marzcie i realizujcie swoje pomysły i nie bójcie się innych, w końcu żyjemy wiecznie; na Ziemi w kombinezonie biologicznym, a potem w innej, wiecznej „częstotliwości". Będzie fajowo. To jak niekończąca się gra RPG.

Czy w Twoim mieście były gralnie, w których mógłbyś zobaczyć nowe konsole i sprzęty i na nich pograć? Choćby SNES-a właśnie?

Może były, ale ja nic o tym nie wiedziałem. To ja stanowiłem centrum grania w okolicy; razem ze Starem i Bodkiem (wszyscy razem chodziliśmy do jednej klasy w liceum) spotykaliśmy się jeszcze na domówkach, grałem też z całą zajefajną paczką kolegów z mojego bloku na Słonecznej 10-12, grałem z kolegami z ul. Misjonarzy Oblatów 31, potem grałem z kolegami z pobliskiego osiedla Słoneczna (np. u Bufiego), a jak mi już tego nie wystarczało, to po czasie zaciągnąłem ekipę na katowicką giełdę, żeby zagrać pokazowo i uświadomić pecetowcom, że nadchodzi nowa era... A potem to już sami wiecie, jak to się potoczyło. Przypadek? Nie sądzę :)

Ale sam SNES chyba nigdy nie był zbyt popularny w Polsce?

Tak, SNES był zupełnie nieznaną platformą. O ile o Mega Drive ktoś coś słyszał (jako „Sega"), miało się jakiegoś kolegę, który ma ten sprzęt, o tyle nie wiem nawet, czy SNES był kojarzony w jakiś sposób z Pegasusem (BTW: którego sam nie posiadałem). Ja jednak jako gamingowy maniak (i zagorzały antypececiarz) musiałem spróbować konsoli od Nintendo, która to marka w zachodniej prasie była bardzo ceniona. Chciałem tego doświadczyć, bo sama lektura utwierdzała mnie w przekonaniu, że to trochę inna bajka. Dlatego wybrałem SNES-a, a nie Mega Drive'a. I faktycznie szybko zauważyłem, że Nintendo to inna filozofia gamingu, bardziej przemyślana i taka casualowo-rodzinna (w dużej mierze dzięki Shigeru Miyamoto, guru Nintendo). Tego na Amidze nie było. Na przykład na SNES-ie bardzo podobała mi się szybkość odpalenia gry, weźmy za przykład Super Mario Kart lub Tetris Attack, które to karty najczęściej miałem włożone do konsoli – od przełączenia ON na obudowie, poprzez przeskoczenie menusów, po zaczęcie gry mijało chyba 4-5 sekund. Szok.

W to się chciało grać! Poza tym podobały mi się kontrolery, zacząłem doceniać ich ergonomię i wygodę w porównaniu z amigowym joystickiem. No i ta długość kabla – chyba ze 2 metry. Można było wygodnie leżeć na kanapie. Jako amigowcowi z początku trochę

toporne wydawało się udźwiękowienie, ale z czasem je polubiłem, bo miało swój urok, szczególnie dzisiaj, w uszach retrofanów. No i same gry, można by złośliwie powiedzieć, że część z nich jest nieco infantylna, ale ze świecą szukać tak dobrze przemyślanej rozgrywki i niesamowitej grywalności.

Pamiętasz w ogóle jakieś reklamy Nintendo czy SNES-a? Konsolę w Polsce ogarniało kilku dystrybutorów, w tym Lukas Toys.
Kojarzę jedną reklamę Lukas Toys w czasopiśmie (zabij, ale nie pamiętam którym), która wtenczas bardzo mnie zdziwiła bo konsola SNES była zupełnie nieznana i mocno opóźniona w stosunku do reszty świata. Na oglądanie telewizji nie miałem czasu, więc nic mi na ten temat nie wiadomo. Ale według mnie w latach 90. SNES nie miał szans na sukces. Trzeba pamiętać, że to były czasy gdy gry wideo zwane wtenczas (nieprzypadkowo) grami komputerowymi kojarzone były przez ogół społeczeństwa w Polsce jako coś infantylnego, więc nie sądzę aby jakaś większa kampania reklamowa mogłaby coś zmienić w temacie SNESa, który raczej wpisywał się w ten pokutujący stereotyp. Potrzeba było kolejnych dwóch generacji konsol z PlayStation na czele, wejścia konsol do mainstreamu i pojawienia się nowego pokolenia graczy, których ojcowie zaczęli kojarzyć markę Nintendo jako idealną dla swoich małych pociech (i nie tylko).

Jak wyglądał wtedy rynek gier w Polsce? Gdzie kupowało się oryginały? Działały u Ciebie w okolicy jakieś sklepy z elektroniką?
Jakie oryginały? No dobra, kojarzę, mówisz o tych grach w kolorowych pudełkach z instrukcjami. Konsolowe gry kupowałem w Discompie (popularny sklep z grami w Warszawie, gdzie potem z Gulashem z Secret Service i NEO kupiliśmy PlayStation) lub na giełdach. Wybór był bardzo ograniczony, ale czasami można było coś zamówić do przywiezienia z Niemiec.

A skąd czerpałeś wiedzę o grach, choćby hitach na SNES-a? Internet jeszcze wtedy nie za bardzo był dostępny?
„Nie za bardzo" to dużo powiedziane. Był jak UFO – ktoś, gdzieś, tak jakby, ale nie widziałem i nic nie wiem. Wszelaką wiedzę o grach czerpałem z zagranicznych czasopism, które nabywałem w empiku i na giełdach. Temat był ciężki do zgłębienia, bo informacje były szczątkowe, pamiętam że na początku nie zorientowałem się, że Super Famicom (japoński SNES) to ta sama

platforma co SNES (amerykański), bo konsola na zdjęciach wyglądała zupełnie inaczej, a gry które oglądałem na screenach były typowo azjatyckie i nie wychodziły często poza tamtejszy rynek. W tamtym czasie kultowym magazynem była dla mnie Amiga Action, poza tym multiplatformowy Edge i stricte konsolowy GameFan, z którego czerpałem wiedzę właśnie o konsolach. Natomiast kontakty na odległość były tylko telefoniczne (popularne, ale tak nieoczywiste) i listowne. Teksty do Gamblera czy ŚGK wysyłałem na dyskietce w kopercie lub przywoziłem do redakcji Gamblera przy okazji zebrań. Niby zacofanie, ale jakoś się żyło i to wcale nie najgorzej. Tempo życia było wolniejsze i z mniejszą liczbą bodźców, których obecnie ludzie nie potrafią sobie regulować i po prostu wariują. Poza tym doceniało się wiele mniejszych rzeczy i człowiek był szczęśliwy.

W 1994 r., czyli roku premiery SNES-a w Polsce, wchodziła ustawa o prawach autorskich. Czy specjalnie się tym przejmowano?
Na początku zupełnie nie. Potem pojawiły się bardzo sporadyczne naloty policji na giełdach komputerowych, ale nie traktowano tego zbyt poważnie. Dopiero pod koniec lat 90. służby zintensyfikowały działania i piractwo musiało zejść z lady pod ladę.

A czy można było odczuć, że nadchodzi wielka zmiana z 2D na 3D? Że sprzęty 16-bitowe idą w odstawkę?
Tak, szczególnie gdy się zobaczyło w akcji Pentium z odpalonym Comanche: Maximum Overkill lub Doomem. No nie powiem, że to nie robiło wrażenia. Począwszy od 1992 r. i Wolfensteina 3D, trójwymiar stał się elementem most wanted. Wtenczas jeszcze byłem głupi i moje wyobrażenia o grach idealnych nierozerwalnie wiązały się z fotorealistyczną grafiką 3D. Nie wiedziałem, że to właśnie ta dosłowność zabije we mnie pasję do grania, a dokładniej mówiąc wyobraźnię, która była dla mnie najważniejsza, ale nie byłem tego świadom. Jeśli jesteśmy przy temacie 3D i SNES-a, to wspomnę o Pilotwings i trybie graficznym Mode7. To była dosyć wymagająca gra, w której wyskakujesz na spadochronie z samolotu sportowego i próbujesz wylądować w oznaczonym, małym polu. Trójwymiar oparty był na sprzętowo wspomaganym trybie skalowanych pikseli i takiej grafiki pseudo-3D nie można było wówczas zobaczyć nigdzie indziej, nawet na Amidze 1200, która swoje 3D opierała na wektorach.

A czy Ściera A.D. 2025 w coś obecnie gra? Może odpalasz swoje stare konsolki i ciśniesz na SNES-ie w Super Mario Kart?
Czasami odpalę coś na przeglądarkowym emulatorze, bo nie chce mi się odarchiwizowywać moich starych konsol, które zostały spakowane z grami do wielkiego pudła i włożone do schowka na strychu, z którego ciężko coś teraz wyciągnąć. SNES-a także. Ale gry towarzyszą mi co kilka dni, bo bardzo lubię odpalać sobie youtubowy retrogameplay (najczęściej jednak wybieram Amigę), który wprawia mnie w dobry nastrój i niejako przenosi w czasie. Wracam w pamięci do tego „tajemniczego" świata mojej młodości, w którym gry przed premierą poznawało się na obrazkach w czasopiśmie. I to był wielki fun, bo na tym etapie zaczynała działać wyobraźnia, przychodził czas na dywagacje: kupić, nie kupić, poczekać. A jeśli padło na zakup, to trzeba było zaplanować budżet, wymyślić jakiś zarobkowy deal i pozbierać fundusze. No i na końcu ta najważniejsza chwila – pierwsze odpalenie, podjarki z kolegami, tournee po osiedlach, wymiana wrażeń itd. Piękne czasy. To wszystko zdechło i nie ma już tego funu związanego z grami, więc też nie ma i mnie. Jeśli młodzi gracze nie wiedzą, o co chodzi, to niech sobie wyobrażą, że idą na grzyby z mapą ich rozmieszczenia w lesie albo jadą na ryby z rozpisanym timeline'em, o której godzinie będzie branie. Co? Dalej nie rozumiecie? To już całkiem z Wami źle :) Serio! A na koniec jeszcze raz dziękuję wszystkim Czytelnikom PSX Extreme za te wszystkie lata i to wszystko, co mogłem dzięki Wam przeżyć. To było naprawdę COŚ! The end of the transmission from the alien planet. ✯

SUPER MARIO RPG LEGEND OF THE SEVEN STARS

Postać Mario została pierwotnie stworzona jako Nintendowa interpretacja idei „everymana" – bohatera możliwego do obsadzenia w każdej roli, niezależnie od reprezentowanego przez daną grę gatunku. Mimo wszystko jednak mało kto w latach 90. spodziewał się pełnoprawnego jRPG-a osadzonego w Grzybowym Królestwie. I to takiego opracowanego przez samo Square, znane najlepiej z kreacji ikonicznego cyklu Final Fantasy. A jednak, wiosną 1996 r., u samego schyłku panowania SNES-a i na moment przed japońskim debiutem Nintendo 64, na rynku ukazał się gatunkowy cross-over jedyny w swoim rodzaju.

Zderzenie światów

Wprawdzie produkcję Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars zlecono zewnętrznemu zespołowi deweloperskiemu, Shigeru Miyamoto z ramienia Nintendo w dalszym ciągu nadzorował jednak prace, dbając nie tylko o zgodność z dotychczas wykreowanymi realiami, ale także o charakter gry bardziej zorientowany na akcję niż w przypadku klasycznych RPG-ów. Choć więc pojedynki toczyły się z podziałem na tradycyjne tury, w system komend z powodzeniem wpleciono elementy zręcznościowe. Naciśnięcie przycisku ataku z odpowiednim wyczuciem czasu pozwalało zwiększyć skalę zadawanych obrażeń lub odwrotnie – zniwelować skuteczność wrogich ciosów. Tym sposobem prosty pomysł nadawał nieszczególnie skomplikowanym potyczkom bardziej angażującą formę. System walki różnicowały przy tym unikatowe umiejętności kolejnych postaci zasilających drużynę, a że z czasem pojawiał się w niej nawet sam Bowser, ten systematycznie nabierał rumieńców. No i to właśnie tutaj zadebiutował ikoniczny drewniany młotek, którym bohater okładał potem przeciwników po głowach zarówno w cyklu Paper Mario, jak i Mario & Luigi.

Prawie jak platformówka

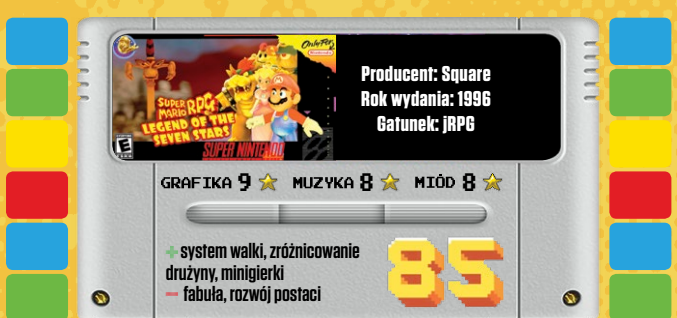
Z bardziej nietuzinkowej perspektywy przedstawiono natomiast eksplorację. Zamiast klasycznego dla gatunku

ujęcia z lotu ptaka zdecydowano się na rzut izometryczny, nadający miejscom quasi-trójwymiarowy charakter. Zwiedzanie lokacji siłą rzeczy nie miało tej samej dynamiki, co w przypadku platformowych przygód, Mario nadal był jednak zdolny do skakania, pływania czy wymijania widocznych gołym okiem przeciwników, co na dobrą sprawę dawało grze ton wcale nie aż tak dalece odbiegający od korzeni marki. Jak ulał pasowały więc tutaj liczne zręcznościowe minigierki – od wyścigów na grzbiecie Yoshiego, przez spływ porywistym potokiem, po dynamiczną przejażdżkę wagonikiem kopalnianym. I choć pozycje z Saturna oraz PlayStation wyznaczały już w tamtym czasie nowe standardy graficzne, rozwój postaci był umowny, a fabuła prosta, Super Mario RPG nadal mogło się podobać, wyciskając

z wiekowej platformy ostatnie soki. Bynajmniej nie natywnie, bo w kartridżu z grą ukryto czip SA1 (skrót od Super Akcelerator 1), m.in. poszerzający dostępną pamięć RAM, usprawniający kompresję danych, a także trzykrotnie podkręcający wydajność podstawowego procesora konsoli – z 3,58 MHz aż do 10,74 MHz. Jeden z prezentów pożegnalnych dla konsoli okazał się więc jednocześnie jednym z najciekawszych i najbardziej dopracowanych w całej jego historii, wysoce grywalnym zarówno w swojej epoce, jak i dzisiaj, czego najlepszym przykładem remake z 2023 r. na Switcha, w bardzo niewielkim stopniu naruszający oryginalne cechy pierwowzoru. Nie było potrzeby naprawiać czegoś, co działało.

Nie dla psa kiełbasa

Stąd wielka szkoda, że gracze ze Starego Kontynentu mogli w legalny sposób przekonać się o tym dopiero w 2008 r. wraz z premierą cyfrowej wersji dedykowanej usłudze Virtual Console na Wii. W 1996 r., zajęci przygotowaniami do wprowadzenia na rynek nowej konsoli, Japończycy nie mieli już woli ani na dostosowywanie gry do odmiennych częstotliwości obrazu wyświetlanych przez europejskie telewizory, ani na tłumaczenie jej na kilka kolejnych języków. Szczęśliwie teraz to żaden problem, tytuł jest bowiem dostępny nie tylko w formie wspomnianego remake'u, ale także na pokładzie SNES-a Classic Mini oraz w ramach platformy Nintendo Switch Online. Jeżeli to jedna z Waszych zaległości, wiedzcie, że to ta wstydliwa. ☆ **Komodo**



SUPER METROID

Ciemne kształty przeplatane rażąco czerwoną czcionką. Nieludzkie kwiki na tle uderzeń syntezatorów. Martwe ciała naukowców. Ekran tytułowy. Prawdopodobnie najcięższy utwór muzyczny, jaki powstał wewnątrz Nintendo na potrzeby SNES-a. „Chcieliśmy poczekać, aż potrzebna będzie PRAWDZIWA gra akcji". To słynne zdanie Yoshio Sakamoto, reżyser Super Metroida, powiedział w krótkiej rozmowie z Kenem Ogasawarą dla czasopisma Game Players, którą dzięki potędze internetu wciąż możemy przeczytać w całości. Wiele o tym zdaniu myślę. Nie wierzę, by Sakamoto miał wtedy podobnie. Powiedział, bo jakoś wypadało zacząć. Zwłaszcza rozmowę o najmniej rozwojowej marce Japończyków, mniej i mniej sensownej do prowadzenia dalej wraz z każdą kolejną odsłoną – czego ostatecznym dowodem miała stać się właśnie ta część, nominalna trójka, bezpośrednio kontynuująca wydarzenia z ośmiobitowego pierwowzoru oraz przenośnego Return of Samus. Mimo że od 30 lat niezmiennie nazywana jest arcydziełem swojej epoki i spokojnie można ją uznać za jedną z najbardziej wpływowych gier w historii cyfrowego medium.

Nikt nie usłyszał krzyku

Myślę, że skłamał. Biblioteka NES-a dała nam tyle znakomitych gier akcji, napisałbym nawet: „prawdziwych", że trudno mówić o niedosycie. Zmieniały się tylko kostiumy i rekwizyty, jednak nawet w dość szerokich ramach science fiction znajdziemy prawdziwe tuzy. Pomiędzy dwoma Metroidami grom wideo udało się ponadto te wszystkie scottowskie inspiracje, elementy jawnie zapatrzone w „Obcego", ubrać w protoplastę survival horroru – za sprawą wydanego przez Electronic Arts (to dobre, sprzed XXI w.) Project Firestart, rzeczy absolutnie zjawiskowej jak na rynek 1989 r. Nie, świat nie musiał przygotowywać się na powrót Samus, rzucać reflektorem przeciwlotniczym symbolu Metroidów na nocnym niebie. Potrzebowała tego zbieranina Research & Development No. 1 i Intelligent Systems, ta piętnastka szaleńców, która ponad dwa lata dumała, jak przenieść pomysły dwóch poprzednich gier do nowej ery, jak stworzyć z nich kolejny rozdział 16-bitowej rewolucji. W ich oczach łowczyni nagród nie ustępowała w niczym atletycznemu hydraulikowi czy różowowłosemu (sic!) elfowi w tunice.

Metroid z 1986 r. to ewenement. Niezależnie od tego, jak przyjemne doświadczenie proponował (nieprzyjemne, umówmy się), eksperymentował z otwartym światem w perspektywie 2D w czasach często ledwie działających liniowych platformerów. Trudno zrozumieć, dlaczego nie został marketingowym lewiatanem rozmiarów pozostałych przebojów Nintendo. Albo chociaż o połowę mniejszym lewiatankiem. Return of Samus z kolei stanęło na przekór niemal całej filozofii Game Boya, proponując w zasadzie rzecz okołohorrorową z półotwartą strukturą. Kolejna część, z olbrzymim trudem zapewne wywalczona u przełożonych – po co marnować taką supergrupę na coś, co w najlepszym, idealnym wypadku osiągnie jedną dwudziestą wyniku Super Mario World – nie musiała karczować nowych lasów. Może właśnie to zajęło im tak długo. Zrozumienie, że w zasadzie spoczywali na Świętym Graalu od samego początku. Na osobnym gatunku gier wideo. Cholera, jak to brzmi.

„What is an alien?"

Nie umiemy zlokalizować genezy terminu „metroidvania", nawet jeśli etymologicznie jest prosty jak budowa cepa. Potrzebowaliśmy do niego Metroidów i Castlevanii. Czepialscy w tym drugim przypadku napiszą „Castlevanii II", bo to prawda, że otwarta, labiryntowa budowa Simon's Quest ma w sobie coś obierającego

znajomy kierunek, ale podobnie można by perswadować, że Metroidy bez „superowych" elementów spełniały już założenia gatunku w pełni. A przecież jeszcze nie spełniały. Były jak łażenie po górach bez żadnego prześwitu w drzewach. Formalnie wszystko na miejscu, ale wybrakowane. Czego brakowało grom sprzed 1994 r. do reprezentowania prawdziwych metroidvanii? Czegoś niewielkiego, ale i tutaj nikt nie ma jednoznacznej odpowiedzi. Koji Igarashi (kolejny z ojców chrzestnych gatunku) dwie dekady później, na sugestię dziennikarza USgamera, że to mapa była kluczowym spoiwem Castlevanii: Symphony of the Night z Super Metroidem, odpowiedział, że on zawsze myślał, iż chodziło o podobny superskok. To wtedy też przyznał, że jemu z „Symfonią" chodziło raczej o zrobienie Zeldy w perspektywie dwuwymiarowego platformera, a popularność frazy „metroidvania" zawsze go zaskakiwała. Ale rozumie, bo ostatecznie taka Zelda przypominałaby Metroida. Zgrywus. Nie ma opcji, że nie naśladował Sakamoto świadomie!

Często ryzykuje się ze stwierdzeniem, że Super Metroid był takim 16-bitowym remakiem NES-owskiego pierwowzoru. Bo wracaliśmy na planetę Zebes, bo pokonywaliśmy Kraida, Ridleya i Mother Brain w finale, bo utwory muzyczne nostalgicznie nawiązywały do poprzednika, bo wszystko było „podobne", ale bezdyskusyjnie większe, głośniejsze, ciekawsze. A przede wszystkim – sprawniejsze. Samus mogła strzelać w ośmiu kierunkach, ekosystemy pozwalały na wizualną różnorodność, w trakcie przygody miały miejsce dość filmowe niespodzianki (otwierający kwadrans nieraz nazywany był arcydziełem swojej generacji). Ja bym stanął jednak po stronie dziennikarza w tamtej rozmowie i powiedział, że najistotniejsza była mapka. Nie tylko jako ciągle obecna na ekranie pomoc w eksploracji pozawijanych przestrzeni, lecz również jako swoisty symbol. Bez jej studiowania nie byłoby mowy o przyjemności z backtrackingu (wracania po własnych śladach), z szukania dziesiątek sekretów, z rozumienia, jak jeden „biom" mógłby się później łączyć z drugim. To nie jest przypadek, że metroidvanie do dziś korzystają z takiego systemu mapy. Zamieniła ona frustrujące doświadczanie wcześniejszych Metroidów w przygodę elektryzującą od początku do końca.

I to jaką przygodę. Horror science fiction z pierwszych kadrów. Statek lądujący na ogarniętej burzą powierzchni Zebes. Cierniowe tunele Brinstar zaskakujące rozbujanym basem w ścieżce dźwiękowej. Kraid przypominający potwora kaiju. Rozpływające się w lawie szczątki Crocomire'a (przed niesamowitym „stukostrachem" zza grobu!). Kakofoniczny skrzek Ridleya. Planeta ożyła nowym, nieznanym jeszcze w Nintendo urokiem, czarując klimatem gęstym, samotnym, prawdziwie kosmicznym.

Mało która seria przez dekady pozostała tak konsekwentna swoim pierwotnym założeniom. Super Metroid zbudował świat intrygujący, sensownie ze sobą powiązany, fascynująco bogaty w treść (tak estetyczną, jak i zwyczajnie „grową", patrząc na liczbę sekretów), ale ostatecznie niepokojący, obcy. Żadna umiejętnie zaprogramowana gra zręcznościowa nie motywowałaby do kręcenia się w kółko, gdyby jej przestrzeń nie rezonowała z graczem. Do GameCube'a i Eternal Darkness Metroidy pozostawały najbliższymi horrorom grami związanymi wizerunkowo z Japończykami.

(Prawie) Królowa gier wideo

Potrzebowałem do tego tekstu oceny maksymalnej, ale ja przez lata wracania na Zebes zaakceptowałem garść problemów mechanicznych przygody Samus, które osobę nieobeznaną mogłyby zbić z tropu. Przykładowo fizykę skoków, doprowadzającą momentami do niesprawiedliwych potknięć, albo absolutnie koszmarne odbijanie się od ścian, wymagające już szaleńczego zacięcia, jeśli chciałoby się je wykonywać za każdym podejściem. Szczególnie że otwarta budowa świata pozwala świeżakowi wpaść do miejsca, z którego bez tej umiejętności nie sposób się wydostać z wczesnym ekwipunkiem. Takim klopsem długie lata temu unieruchomiłem swoją pierwszą przeprawę z Super Metroidem (a i tak już wtedy byłem zachwycony). Dwuwymiarowe odsłony miały być jeszcze dopieszczane mechanicznie, osiągając kompletną perfekcję dopiero dwie gry pana Sakamoto później, przy okazji Zero Mission. Jestem natomiast w stanie zrozumieć zdziwienie młodszych pokoleń przy rozmowach o rzekomej perfekcyjności tej gry.

„Tak długo, jak Samus Aran istnieje jako wirtualna postać, istnieje możliwość następnej części. Jednakże na razie Super Metroid nie jest kolejną grą akcji, tylko TĄ grą akcji, na jaką czekali gracze" – konkludował wtedy Yoshio. Może i dziwnie rozumował, może ściemniał, ale coś ewidentnie wyczuwał. Przewidywał może, fantazjował jak każdy dumny ojciec. Wyobrażał sobie co najmniej dwie dekady (Cave Story ma już 21 lat!) gier zapatrzonych w to, co udało im się wtedy wyciągnąć z Metroidów. Oraz swoje dzieło na szczycie. Nic dziwnego. Gra inna niż cały SNES. Inna niż cała pierwsza połowa lat 90. Inna niż Nintendo. Szkoda, że ówcześnie mało kto jeszcze to rozumiał. ✶ **Piechota**

EARTHBOUND

W 1995 r., kiedy na Zachodzie rządziły smoki, miecze i kryształy, Nintendo of America wypuściło na SNES-a coś, co wyglądało jak żart. Zamiast bohaterów w pancerzach – dzieciaki z kijami baseballowymi. Zamiast epickich smoków – śmierdzące rzygi, szalone taksówki i UFO wycięte z tektury. Reklamy krzyczały: „Ta gra śmierdzi!", a miasteczko Onett przypominało makietę zrobioną z wycinanek. Nikt nie wiedział, co to jest. A już na pewno – dla kogo.

Ale EarthBound, czyli japońskie Mother 2, nigdy nie próbowało się nikomu przypodobać. To nie był klasyczny RPG, raczej list miłosny do dzieciństwa niż kolejna opowieść o ratowaniu świata. Gra o dojrzewaniu, o absurdzie codzienności, o tym, że najstraszniejsze potwory wcale nie muszą przylatywać z kosmosu – czasem mieszkają w bloku obok albo siedzą w szkolnej ławce. Z perspektywy lat EarthBound stało się kultową grą. To wspomnienie dzieciństwa, którego nie mieliśmy, ale którego przez chwilę mogliśmy dotknąć, gdy w sobotni poranek grał Pegasus, kakao stygło na stole, a świat pachniał vibovitami, kurzem z kineskopu i strachem przed poniedziałkową kartkówką.

Made in Japan, remixed in America

W Japonii Mother było już dziełem kultowym, odkąd w 1989 r. trafiło na Famicoma. Jego twórca, Shigesato Itoi – ekscentryczny copywriter, celebryta i filozof popkultury – postanowił stworzyć grę RPG o dzieciakach z amerykańskich przedmieść lat 50., które nie walczą z demonami, lecz z absurdami codzienności: złośliwymi nauczycielami, podejrzanymi hipisami, reklamami i głosami z telewizora. Mother 2 z 1994 r. rozwinęło tę wizję – było większe, śmielsze, bardziej świadome swojej dziwności. Problem w tym, że zachodni gracz nie znał kontekstu. Nie wiedział, że ma do czynienia z grą, która parodiuje jego własne mity. A kiedy szef Nintendo of America rzucił, że gra wygląda, jakby rysował ją pijany dzieciak – Itoi tylko się uśmiechnął. Dla niego to był największy możliwy komplement.

Produkcja Mother 2 przez długi czas balansowała na krawędzi porażki. Projekt utknął w martwym punkcie, a Nintendo poważnie rozważało jego skasowanie. Przełom nastąpił dopiero wtedy, gdy do zespołu dołączył młody programista Satoru Iwata – ten sam, który lata później został prezesem Nintendo. Iwata przeanalizował kod, przepisał kluczowe fragmenty od zera i zbudował nowe narzędzia, które przyspieszyły pracę całego zespołu. Jak wspominali twórcy: „Zrobił w tydzień to, co innym zajęłoby rok".

Lokalizacja EarthBound na rynek amerykański była jednym z najbardziej ambitnych (i ryzykownych) projektów translacyjnych w historii Nintendo. Marcus Lindblom, odpowiedzialny za tłumaczenie, dostał pełną swobodę. Nie chodziło o wierny przekład, ale o to, by gra brzmiała jak coś stworzonego z myślą o amerykańskim odbiorcy. Stąd odniesienia do Scooby-Doo, Jerry'ego Garcii czy fast foodów z Main Street. Lindblom pozwolił sobie nawet na drobne żarty: dodał do gry postacie własnej żony i córki, a kilku ukrytych NPC-ów komentuje sam proces tłumaczenia, mrugając do gracza okiem zza czwartej ściany.

Dzieci kontra reszta świata

Główny bohater EarthBound, Ness, to zwykły dzieciak z amerykańskich suburbii. Pewnej nocy w pobliżu jego domu

spada meteoryt, z którego wychodzi... gadająca mucha z przyszłości. Ta informuje go, że jego przeznaczeniem jest ocalenie świata. Brzmi znajomo? Tylko z pozoru. Ness nie odwiedza lasów elfów ani krain smoków – trafia do miast o dziwacznych nazwach (po polsku mogłyby się nazywać Jedynowo, Dwójczyn, Trójmiech, Czwartogród) i walczy z duchami, policjantami czy klaunami z korporacji. W drużynie towarzyszą mu: Paula – dziewczyna obdarzona zdolnością telepatią, Jeff – szkolny prymus i konstruktor gadżetów, a także Poo – książę z Dalekiego Wschodu, szkolony przez mnichów do walki ciałem i duchem. Absurd? Jak najbardziej. I o to właśnie chodzi. Każde z miast to inny gatunek filmowy: horror, thriller, surrealistyczna satyra, a momentami groteskowe noir. Jeśli chodzi o humor, to zdecydowanie bliżej mu do Monty Pythona niż do Dragon Questa.

Pod kreskówkową estetyką kryją się zaskakująco poważne tematy: samotność, dorastanie, media jako narzędzie manipulacji, religijne sekty (Happy Happyism, czyli „Radosławianie"), wojskowe eksperymenty i trauma. Finał to też czyste szaleństwo. Giygas, ostatni przeciwnik, nie przypomina klasycznego bossa. Nie ma fizycznej postaci, nie wypowiada zrozumiałych kwestii, nie działa według przewidywalnych zasad. Jest bezkształtną, pulsującą masą – chaosem wizualnym i dźwiękowym, który bardziej niepokoi, niż atakuje. Gracz czuje, że coś jest głęboko nie w porządku, choć trudno powiedzieć, co dokładnie. Shigesato Itoi przyznał kiedyś, że inspiracją dla Giygasa była scena przemocy z japońskiego filmu, którą przypadkiem zobaczył jako dziecko. Nie zrozumiał jej wtedy. Nie mógł. Ale coś w nim pękło. Strach, niepokój, to „coś tu jest bardzo nie tak" – właśnie to uczucie postanowił odtworzyć w grze. I udało mu się. Giygas nie przeraża grafiką. Przeraża tym, co sugeruje. Jest jak wspomnienie traumy, którą wyparłeś, ale która wraca, gdy zgaśnie światło.

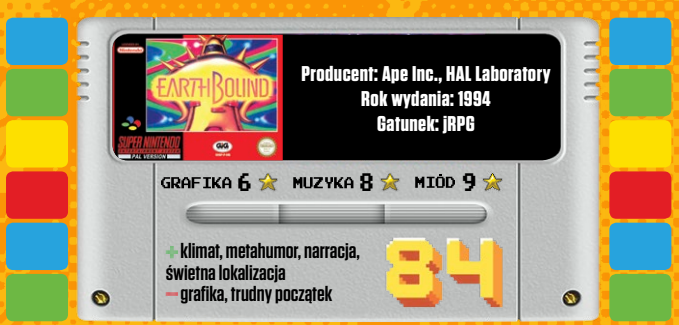
Różnice kulturowe: baseball kontra onigiri

Tłumaczenie gry było kompletną reinterpretacją kultury. W Japonii Ness jadł ryżowe kulki, w USA – cheeseburgery. Żarty szkolne zastąpiono slapstickiem znanym z kreskówek Hanny-Barbera. Zmieniono też detale graficzne i dźwiękowe, by nie urazić zachodnich odbiorców. Soundtrack, autorstwa Keiichiego Suzukiego i Hirokazu Tanaki, inspirowany był zachodnią muzyką – Beatlesami, Beach Boysami czy YMO – co do dziś budzi spekulacje o powodach opóźnień w reedycjach gry. Psychodeliczne efekty wizualne w walkach z bossami stworzono bez użycia specjalnych chipów – wyłącznie dzięki sprytowi programistów. EarthBound był nostalgiczną podróżą do dzieciństwa, ale opowiedzianą z zewnątrz – japońska gra o amerykańskim dzieciństwie, zreinterpretowana przez zachodnich lokalizatorów. Alternatywna wersja amerykańskiego snu. I może dlatego tak intrygująca.

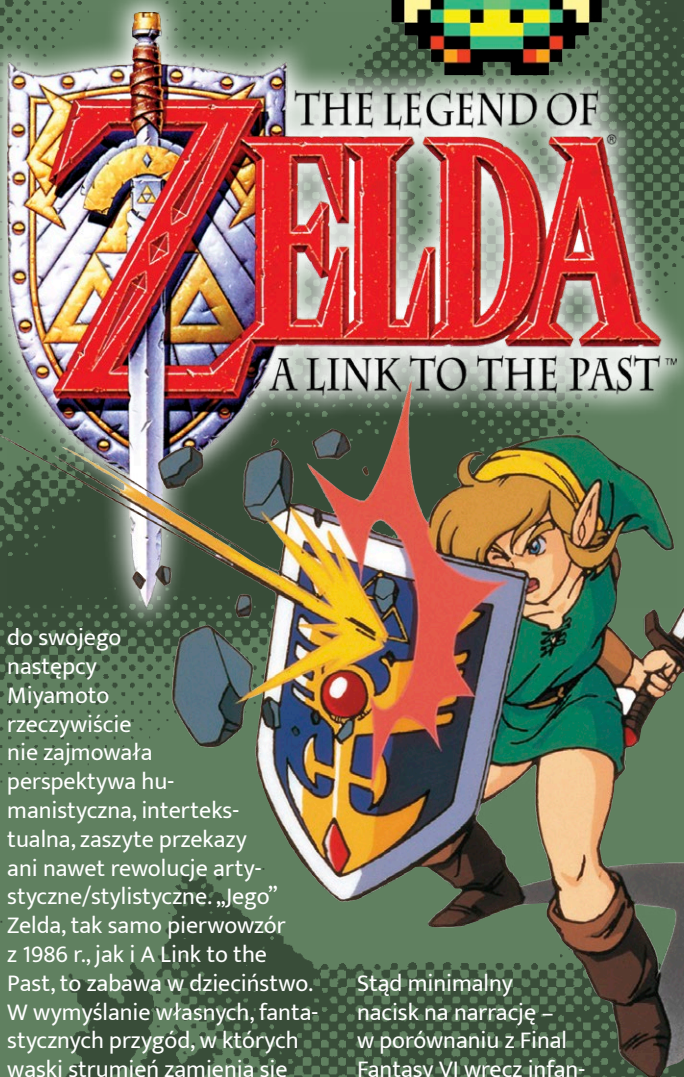
Zakulisowe absurdy

EarthBound miał większe ambicje niż większość ówczesnych hitów. Kampania reklamowa krzyczała: „Ta gra śmierdzi!" – dosłownie. Do pudełka dołączono pachnącą kartkę i 120-stronicowy poradnik. A mimo to tytuł się nie sprzedał. Zbyt dziwny. Zbyt brzydki. Zbyt drogi. Ale – jak to często bywa – legenda narodziła się z porażki. To jedna z pierwszych gier, które żartowały z samej siebie. NPC-e w Tenda Village mówią wprost: „Bez poradnika nie dasz rady", a przecież był on w pudełku. Telewizory w grze pokazują debugowe komunikaty – ukłon w stronę najbardziej dociekliwych. To był metakomentarz, zanim to było modne. Mother to cała trylogia, choć oficjalnie poznaliśmy tylko jej środkowy rozdział, czyli EarthBound. Pierwsza część, wydana w 1989 r. na Famicoma, miała już wszystko, co dziś kojarzymy z serią: dziecięcych bohaterów, absurdalny humor i melancholię pod kolorową grafiką. Co ciekawe, przygotowano nawet angielską wersję, ale gra utknęła w szufladzie na dobre 26 lat – aż do 2015 r., gdy trafiła na Wii U jako EarthBound Beginnings. Sam EarthBound (czyli Mother 2) powrócił nieco wcześniej, w 2013 r., również na Virtual Console. Mother 3, wydane w 2006 r. na Game Boya Advance, to najbardziej dojrzała i emocjonalna odsłona serii. Porusza temat straty, przemiany i świata pochłanianego przez konsumpcyjne szaleństwo. Gra nigdy nie doczekała się oficjalnej angielskiej wersji, ale fanowskie tłumaczenie z 2008 r. stało się symbolem oddolnego oporu wobec ciszy wydawcy. I choć minęło już tyle lat, fani wciąż proszą Nintendo o lokalizację – bezskutecznie.

EarthBound nie imponuje grafiką ani rozmachem. Ale pokazuje, że gra może być dziwna, cicha i bardzo osobista. Że warto opowiedzieć historię nie o ratowaniu świata, tylko o ocalaniu własnego podwórka. Sklepiku na rogu. Rozmowy z sąsiadem. I dlatego, gdy dziś odpalasz EarthBound, nie czujesz nostalgii do gry, tylko do siebie sprzed lat. Tego, który wierzył, że wszystko jeszcze jest możliwe. ☆ **Mazzi**



Skoncentrujmy się na chwilę. Gdy stosunkowo niewielki (szczególnie z dzisiejszej perspektywy) zespół świeżo przemianowanego Nintendo EAD (Entertainment Analysis & Development) rozpoczął tworzyć trzecie The Legend of Zelda, marka nie miała jeszcze ustalonej, ugruntowanej, pewnej formy. Casus „czarnej owcy", który często charakteryzował pierwszą kontynuację jakiegoś ośmiobitowego przeboju, w tym przypadku kończył dotychczasową historię Zeldy. Nie było tak, że eksperymentujące The Adventure of Link sprzedało się niepokojąco gorzej, a to oznacza, że trójka mogłaby albo podążać w nowym kierunku i stawać się coraz bardziej tradycyjnie pojmowanym action RPG-iem (w stylu serii Tales być może?), albo wrócić do konceptów z 1986 r. Miyamoto kilkukrotnie powtarzał, że dwójka wewnętrznie traktowana była jako spin-off, ba! – przynajmniej raz nazwał ją publicznie „porażką", ale w ramach doświadczenia mu nie ufajmy. Jak inny byłby cyfrowy horyzont SNES-a, Game Boyów i polygonalnego trójwymiaru, gdyby wtedy, chwilę po wypchnięciu Super Mario World, postanowiono obrać tę drugą ścieżkę? Możemy bawić się w takie symulacje tylko dlatego, że bierzemy na ruszt jedną z – głęboki wdech, baczność – najważniejszych gier w historii.



Ich troje

„Nie mam żadnych planów zmieniania świata. Staram się po prostu stworzyć perfekcyjną grę wideo. Nigdy nie miałem ambicji, by pośredniczyć w przekazywaniu jakiejś [głębszej] wiadomości. Wszystko, czego chcę, to zabawiać ludzi" – mówił Miyamoto w 2003 r., jeszcze dość często będąc kojarzonym z The Legend of Zelda, choć od przejścia w trójwymiar za kierunek rozwoju marki odpowiadał już coraz mocniej Eiji Aonuma. W przeciwieństwie do swojego następcy Miyamoto rzeczywiście nie zajmowała perspektywa humanistyczna, interteksualna, zaszyte przekazy ani nawet rewolucje artystyczne/stylistyczne. „Jego" Zelda, tak samo pierwowzór z 1986 r., jak i A Link to the Past, to zabawa w dzieciństwo. W wymyślanie własnych, fantastycznych przygód, w których wąski strumień zamienia się w burzliwe kaskady, patyk staje się mieczem, a paczka drży magicznym amuletem, bez którego trudno byłoby uratować świat od zła. Stąd bardzo „uniwersalna" aura powieści fantasy, taki przetworzony przez dziecięcą wrażliwość Tolkien. Stąd minimalny nacisk na narrację – w porównaniu z Final Fantasy VI wręcz infantylną – a maksymalny na czystą frajdę z każdej minuty rozgrywki.

Ale żeby przypadkowo tej pozycji nie umniejszyć – od początku budowana była jako superprodukcja, odpowiednik dzisiejszego AAA, budżetowo przekraczając standardy ówczesnej branży. Do tego stopnia, że wykorzystywała kartridż o podwojonej przestrzeni (czyli nokautujący jeden megabajt), pozwalający na rzadko spotykaną skalę. Tak zmieszczono tu Dark World, drugi otwarty świat „nałożony" na pierwszy, o tych samych rozmiarach, „rozwalający umysł" niespodziewających się odbiorców w 1991 r. (i 1992 r. na anglojęzycznych rynkach). Niemniej skala ambicji Miyamoto i Takashiego Tezuki (reżysera) najwyraźniej przekraczała techniczne możliwości Super Nintendo, gdy do powyższego dodamy konieczność licznych ograniczeń lub cięć. Co prawda „ograniczenia te" cementowały ponadczasowość A Link to the Past – chodzi o limitowanie palety kolorów do ośmiu (zamiast standardowych dla konsoli 16), które częściowo „pomogło" produkcji zachować uniwersalną estetykę, działającą do dziś – a „cięcia" wpływały na gatunkowy fundament, jaki udało się postawić. Nadal można tylko dumać, jak działałaby trzecia Zelda, gdyby, zgodnie z wolą Miyamoto, oddawała w ręce gracza nie samotnego Linka, tylko trzyosobową grupę (wojowniczego protagonistę,

magika i ulubioną profesję twórców erpegów: dziewczynę). Czy wywracałoby to rdzeń rozgrywki do góry nogami?

Legenda wśród legend

Przecież The Legend of Zelda jest gatunkiem samym w sobie właśnie dzięki formule wypracowanej wtedy, na początku lat 90. Autorzy wzięli na tapet strukturę ośmiobitowego oryginału, w zasadzie tylko polerując poszczególne elementy. Wielkie Hyrule (zadające prawdziwie istotne pytanie: jak długo można wytrzymać z cudownym, ale powtarzalnym motywem przewodnim w głośnikach?) wypełnione tajemnicami, sekretami dla wytrwałych, odradzającymi się przeciwnikami i lochami. Te ostatnie z kolei – stanowiące samodzielne poziomy, przemyślnie związane ze sobą serie zagadek prowadzące do nowego przedmiotu (de facto umiejętności), często o zaskakująco wertykalnym planie budowy (sztuczka wizualna ze schodzeniem na niższą płaszczyznę i przechodzenie pod „mostem" musiała powodować implozję mózgu!). Spoiwem „nadświata" oraz „podpoziomów" była zaś figura milczącego protagonisty, różowowłosy awatar gracza: podróżnika, odkrywcy, wojownika. To wszystko teoretycznie było już na NES-ie, jednak analogicznie do kwestii „Metroid a Super Metroid" wymagało pewnych szlifów, modyfikacji, umiejętności technicznych, by osiągnąć imponującą czystość.

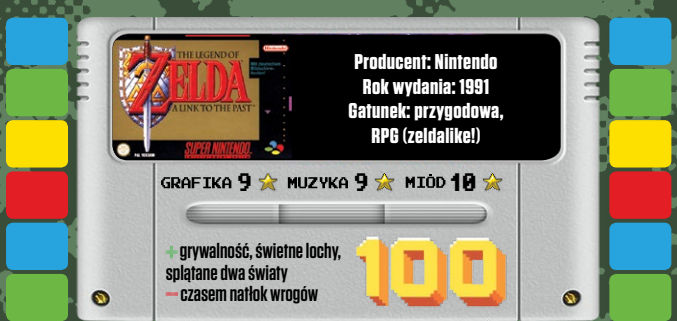
Wszystko, co przyszło potem, zbudowane było z klocków A Link to the Past. Zeldy „dwuwymiarowe", czyli z kamerą z lotu ptaka, te dziwne (Link's Awakening), dziwniejsze (Spirit Tracks) i otwarcie do nich nawiązujące (Cross Code), ale również Zeldy trójwymiarowe oraz ich najciekawsi imitatorzy (Okami!). Trudno o tym nie myśleć, nie pamiętać, ruszając w szesnastobitowo burzową noc ku wrzącemu przeznaczeniu. Szczęśliwie SNES-owskie źródło zeldalike'ów (brzydkie to w brzmieniu, do tego wciąż powodujące czasem wzburzenie, co zrobisz) pozostaje zaskakująco silne. Grywalne, znaczy się. „Dynamiczny poziom trudności" w rozumieniu Miyamoto – buteleczki, dzięki którym mamy zapas kontynuacji – niemal zupełnie pozbawia doświadczenia ośmiobitowych frustracji. Moment twistu z Dark World oraz jego pokaźnym wachlarzem lochów nadal powoduje delikatne zaskoczenie („tyle gry przede mną!"). Utwory Kojiego Kondo, do dziś reinterpretowane w kolejnych Zeldach, długo pozostają w uszach. Najważniejsze jednak, iż nie zmniejszyła się frajda z samodzielnego rozwiązywania mniejszych lub większych wyzwań logicznych. Można by pomyśleć, że tak daleko w rozwoju marki, całą generację konsol po jej gruntownej rewolucji za sprawą dylogii Breath of the Wild, nie sposób zachwycić się ponownie trójką. Błąd. Nawet jeśli ustawianie się „na ukos" do przeciwnika, by dobrze go smyrnąć mieczem, trochę męczy, natłok przeciwników potrafi zniechęcić pospiesznych, spadanie w walce z bossem w Tower of Hera zwyczajnie wkurza, uzupełnianie zasobów zmusza do niepotrzebnych przebiegów, a podczas pierwszego kontaktu z całością warto wspomagać się jakimś poradnikiem. To naprawdę drobnostki. Ocena może być tylko jedna. Od ponad 30 lat podążamy za tym różowym królikiem. ✶ **Piechota**

RÓŻOWO MI

Skąd różowe włosy u Linka, „kanonicznego" blondyna? Nigdy oficjalnie tego nie wytłumaczono, więc należy zaufać analizom oddolnym, które zapewniają, iż – podobnie jak z błękitnym mieczem – chodzi przede wszystkim o pewność, że sprite postaci będzie wyraźny i widoczny w każdej lokacji, niezależnie od wersji przemierzanego świata lub kolorystyki lochów. Można też po prostu uznać, że ten konkretny Link miał akurat taką „młodzieżową" fazę. Przecież każdy Link to inny Link; oprócz wyjątkowych momentów w serii, że jednak ten sam. To temat na osobny tekst, kiedyś w normalnym miesięczniku.

GDZIE TA PRZESZŁOŚĆ?

Z jakiegoś powodu „Kamigami no Triforce", czyli „Triforce bogów", przetłumaczono na „A Link to the Past" – „Łącznik z przeszłością". W grze nie ma żadnych podróży w czasie (Miyamoto zostawił to sobie na Ocarinę), jedynie przeskakiwanie między dwoma wymiarami. Chodziło raczej o to, że trzecia Zelda rozgrywała się PRZED poprzednimi. A przy okazji jest to ciekawa gra słów z imieniem bohatera.



FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

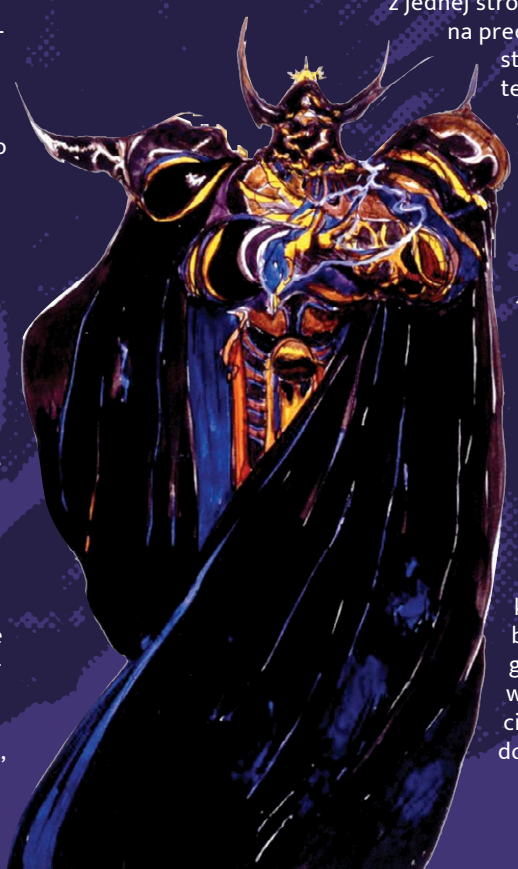
Po pierwszą część serii w 1987 r. sięgnęło w Japonii 520 tys. graczy, po drugą w 1988 r. już 800 tys., z kolei trzecią w 1990 r. zainteresowało się już 1,4 mln osób. Olbrzymia baza użytkowników Famicoma (NES-a) coraz chętniej zatracała się w rodzimych grach RPG, co potwierdził wcześniej także olbrzymi sukces cyklu Dragon Quest od konkurencyjnego wydawnictwa Enix, którego pierwsze trzy odsłony tylko w Japonii rozeszły się w łącznym nakładzie blisko 8 mln egzemplarzy. Zamiast więc skupiać się wyłącznie na nowej ówcześnie platformie – Super Nintendo – deweloperzy ze Square rozpoczęli prace nad dwoma tytułami z serii jednocześnie. Podczas gdy Final Fantasy IV miało jeszcze raz uśmiechnąć się do ogromnej grupy posiadaczy NES-a, Final Fantasy V miało być przeznaczone dla graczy, którzy zdecydowali już o przesiadce na nowy sprzęt. Ostatecznie jednak sprawy przybrały inny obrót.

Fundamentalne kłamstwo

I jak to w życiu bywa – powodem jak zawsze były pieniądze. Jednoczesne uciągnięcie dwóch dużych projektów wykraczało poza budżetowe możliwości studia, za którym nie stał przecież żaden wielki wydawca, postanowiono więc o anulowaniu NES-owej czwórki i pełnym skupieniu się na SNES-owej piątce, którą siłą rzeczy musiano przemianować właśnie na Final Fantasy IV. Hironobu Sakaguchi, ojciec cyklu i reżyser wszystkich ówczesnych odsłon, utrzymywał w tamtym czasie, że pierwotna wersja czwartej odsłony serii w chwili kasacji była jeszcze w powijakach. Jednak kilka lat później, w wywiadzie dla magazynu Dengeki Super Famicom, Sakaguchi rzucił na całą sprawę całkiem nowe światło. „Kiedy anulowaliśmy grę, powiedziałem w wywiadach dla wielu magazynów, że znajdowała się ona dopiero we wstępnej fazie koncepcyjnej i że nie został ukończony nawet scenariusz. (...) Ale to było jedno wielkie kłamstwo. Tak naprawdę gra była ukończona w 80%. Ale byłem wtedy przepełniony żalem, podkuliłem więc ogon i zasłoniłem się kłamstwem". Wiemy jednak z całą pewnością, że niektóre patenty stworzone na potrzeby anulowanej gry zostały zaadaptowane na potrzeby wersji na Super Nintendo, Sakaguchi nigdy nie sprecyzował jednak, o które dokładnie chodziło.

Rewolucja ATB

Wcale więc niewykluczone, że chodziło między innymi o wyjątkowo nowatorskie w tamtym okresie rozwiązanie znane jako Active Time Battle, w skrócie ATB. Całość zakładała wyposażenie wszystkich uczestników pojedynku w napełniające się w różnym tempem paski akcji, tym wolniej, im potężniejszy miał być dany atak. O kolejności uderzeń decydował więc nie klasyczny podział na tury w stylu „raz ty, raz ja", ale właśnie paski ATB. W przypadku słabszych, ale szybciej egzekwowanych rodzajach ciosów kolejka danej postaci mogła nadejść kilkukrotnie w trakcie jednej, umownej już, tury, bez oglądania się na ładujących wolno swoje ataki przeciwników. System z jednej strony pozwalał więc na precyzyjniejsze dostosowywanie strategii do przebiegu starcia, ale z drugiej wymuszał błyskawiczne podejmowanie decyzji, a zatem doskonałą znajomość wszystkich zalet i wad dostępnych ruchów. W przeciwieństwie do mozolnej dotychczas wymiany ciosów, opierającej się na kilku najlepiej sprawdzonych komendach, ATB bardzo silnie angażowało graczy w przebieg starcia, zachęcając do kombinowania



i nie pozwalając im ani na moment stracić koncentracji. Idea opracowana przez projektanta systemu walki, Hiroyukiego Ito, okazała się na tyle chwytliwa, że w 1995 r. została opatentowana przez firmę na wyłączny użytek cyklu Final Fantasy. Wprawdzie ochrona patentu wygasła dopiero w 2010 r., jednak już pod koniec lat 90. pojawiały się konkurencyjne tytuły imitujące to rozwiązanie. W tamtym czasie samo Square powoli odchodziło już od tego rozwiązania na rzecz kolejnych eksperymentów, obyło się więc bez sądowych potyczek. Choć więc ATB nadal wyznaczał rytm pojedynków w trylogii Final Fantasy ery pierwszego PlayStation, był już on częściowo zdominowany przez całkiem nowe rozwiązania, takie jak system materii z siódemki czy osobliwe Junction z ósemki. Złota era ATB w jego pierwotnej formie przypada więc na okres panowania SNES-a i z nim na zawsze będzie kojarzona.

Różne odcienie szarości

Zmiany nadeszły także w systemie klas postaci. Podczas gdy wcześniej o profesjach wojowników decydował gracz lub kreowała je sama mechanika gry, bazując na skłonnościach poszczególnych bohaterów do podejmowania konkretnych akcji, w przypadku Final Fantasy IV klasy były sztywno przypisane do konkretnych postaci i poza jednym wyjątkiem nie podlegały zmianie. Miało to bezpośredni związek z bardziej niż wcześniej wyeksponowaną fabułą, która zamiast opowiadać kolejną generyczną historię grupy wojowników światła zbawiających świat, proponowała bardziej wielowątkową opowieść, opartą na relacjach między bohaterami i kwestionowaniu zasadności własnych przekonań. Nie był to jeszcze rzecz jasna poziom skomplikowania i wzniosłości części szóstej, kierunek został jednak wyznaczony, gdyby więc nie krucjata rycerza Cecila przeciwko dawnym mocodawcom, epicka historia konfliktu pomiędzy Imperium Gestahlian a grupą rebeliantów próbującą obalić jej rządy nigdy nie doszłaby do skutku. Co ważne, pomimo niskiego już z dzisiejszej perspektywy poziomu złożoności scenariusza nawet dziś można się przy nim całkiem nieźle bawić, ciesząc się różnorodnością postaci oraz całkiem rozbudowaną wizją świata. Nie bez przyczyny to właśnie ten odcinek, jako jedyny z pikselkowej części cyklu, doczekał się wiele lat później fabularnej kontynuacji zatytułowanej The After Years.

NUMERACYJNE ZAMIESZANIE

Ze współczesnej perspektywy trudno to sobie wyobrazić, jednak w przeszłości seria Final Fantasy cieszyła się popularnością przede wszystkim w Japonii, w wybiórczy sposób docierając na Zachód. Część pierwsza, wydana pierwotnie w 1987 r., zadebiutowała na rynku amerykańskim dopiero trzy lata później, z kolei części druga i trzecia w ogóle nie miały w swoim czasie anglojęzycznych wersji. Aby więc nie wprowadzać zamieszania, Final Fantasy IV było dystrybuowane w Ameryce Północnej jako Final Fantasy II. W ten sam sposób potraktowano też kolejny przetłumaczony na angielski odcinek cyklu, Final Fantasy VI, przechrzczony tam na Final Fantasy III. W jeszcze gorszej sytuacji byli jednak gracze z Europy, ponieważ pierwszą grą z cyklu, która pojawiła się na półkach naszych sklepów, było... Final Fantasy VII. Czwórka do spółki z piątką pojawiły się u nas dopiero w 2002 r. w ramach wydanej na pierwsze PlayStation składanki Final Fantasy Anthology. Lepiej późno niż wcale.

Paradoks perspektywy czasu

Czwórka to zatem tytuł paradoksalny, jednak wyłącznie z dzisiejszej perspektywy. Gdy spojrzymy wstecz, wydaje się najmniej złożonym i najuboższym graficznie epizodem 16-bitowej trylogii, był jednak tym najbardziej rewolucyjnym, nadającym tempo rozgrywki zarówno przyszłym częściom, jak i całej japońskiej szkole tworzenia gier RPG. I tak właśnie go oceniam. ✯ **Komodo**

FINAL FANTASY VI

ファイナルファンタジーVI

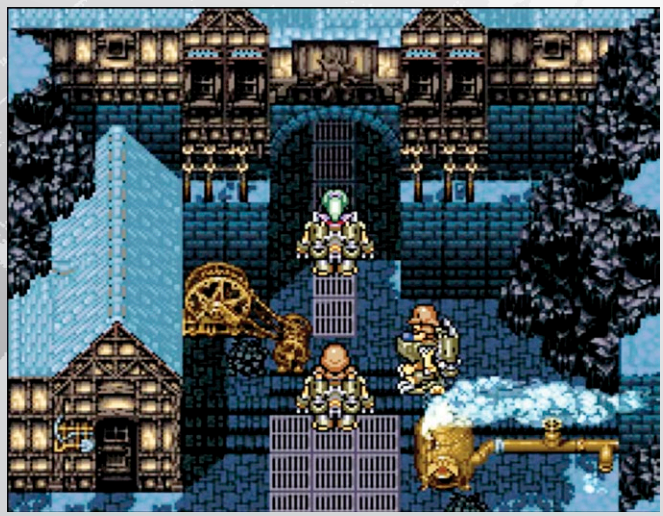
W Final Fantasy VI zagrałem po raz pierwszy już po ukończeniu epickiej przygody Clouda w FFVII, nastawiając się na archaiczną zabawę projektowaną z myślą o poprzedniej generacji konsol. I to był błąd. Szóstka do dziś zachwyca nie tylko klimatem i przepięknym pixel artem, ale przede wszystkim serwuje na złotej tacy dojrzałą, depresyjną i niesamowicie zniuansowaną historię odbiegającą od wszystkiego, co wcześniej widzieli fani serii.

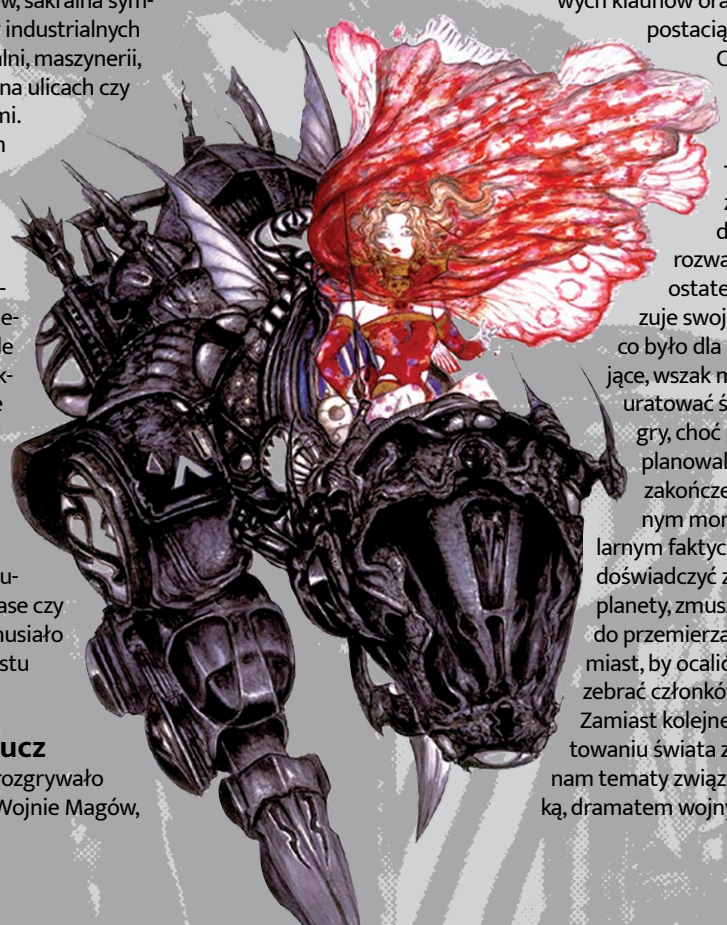
Pierwsze pięć części Final Fantasy to, pomijając pewne elementy czwórki, głównie średniowieczne klimaty. Nie dziwi więc fakt, że intro szóstki ukazujące kroczące przez śnieg steampunkowe mechy stało się wizytówką nowego otwarcia. Podobnie jak brak symbolicznych kryształów, które były znakiem rozpoznawczym serii. Połączenie technologii z magią pozwoliło na stworzenie świata, który dał podwaliny pod kolejne odsłony serii, wliczając w to kultowe Final Fantasy VII i VIII. Świat inspirowany drugą rewolucją przemysłową oraz historią Włoch (nazwy miast, imiona bohaterów, sakralna symbolika) pełen był industrialnych miasteczek, kopalni, maszynerii, lamp naftowych na ulicach czy fabryk z kominami.

Jeszcze większym zaskoczeniem będzie fakt, że cały proces dewelopingu tego arcydzieła gatunku jRPG trwał zaledwie rok. ROK! Ale skoro nad produkcją czuwały takie przyszłe legendy jak Hironobu Sakaguchi, Nobuo Uematsu, Yoshitaka Amano, Tetsuya Nomura, Yoshinoru Kitase czy Hiroyuki Ito, to musiało zadziałać. Po prostu musiało.

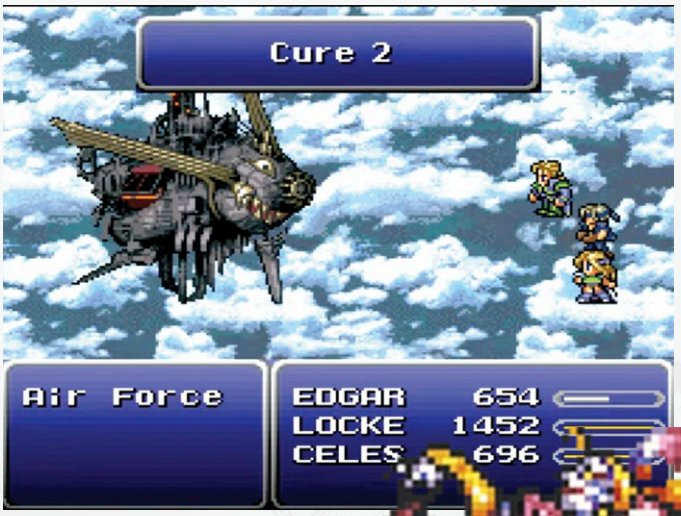
Wolności klucz

Final Fantasy VI rozgrywało się tysiąc lat po Wojnie Magów, po której potężne stworzenia zwane Esperami chcąc chronić ludzi, ukryły swoje moce przed światem. Dzięki temu w kolejnych latach ludzkość skupiła się na rozwoju nauki i technologii, spychając magię na margines mitu. Jednak po latach względnego spokoju, wykorzystując słabnące bariery magiczne, Imperium Gestahl postanowiło wykorzystać Espery do swoich niecnych celów, niczym Trzecia Rzesza szerząc zniszczenie i okupując kolejne części świata. Kefka Palazzo, nadworny mag imperium oraz główny antagonista, którego wygląd i charakter to połączenie estetyki cyrkowych klaunów oraz fascynacji postacią Jokera z DC Comics, to z kolei definicja totalnego chaosu. To postać zmuszająca do moralnych rozważań, która ostatecznie realizuje swoje chore cele, co było dla graczy szokujące, wszak mieli przecież uratować świat. Twórcy gry, choć pierwotnie planowali szczęśliwe zakończenie, w pewnym momencie fabularnym faktycznie pozwolili doświadczyć zniszczenia planety, zmuszając graczy do przemierzania ruin miast, by ocalić i ponownie zebrać członków drużyny. Zamiast kolejnej bajki o ratowaniu świata zaserwowano nam tematy związane z polityką, dramatem wojny, apokalipsą czy odkupieniem win. Tytuł nie stronił od scen śmierci, wątków osieroconych dzieci, niewolnictwa czy użycia broni chemicznej. To skala, jakiej wcześniej nie było w grach jRPG.



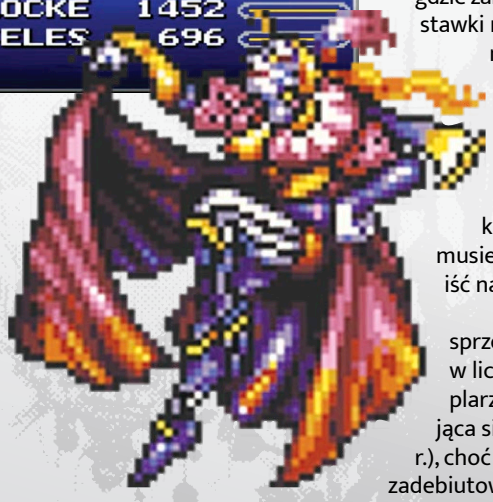


Niebagatelną w tym rolę pełniły postacie. Tych grywalnych było aż 14, najwięcej w całej serii! Same zaś historie członków drużyny często potęgowały depresyjny klimat, że wspomnę choćby Terrę, pół człowieka, pół Espera, która większość życia spędziła jako niewolnica imperium, czy Gaua, którego matka zmarła przy porodzie, a ojciec zostawił w puszczy. To raz. Dwa – każda postać była bohaterem historii, miała swoje epizody i teoretycznie nie było podziału na mniej lub bardziej ważnych protagonistów. Po trzecie zaś – za kreację bohaterów odpowiadali różni artyści, bo np. Locke i Terra to dzieło Sakaguchiego, za Celes i Gau odpowiadał Kitase, a Shadow i Setzer to dzieci Nomury. Współpraca doskonała? Ciężko



się z tym nie zgodzić, zwłaszcza że każda postać dysponowała swoim unikatowym zestawem umiejętności przypisanych i rozwijanych w ramach Job Class, które... odzwierciedlały też ich osobowości. Taki Setzer to nałogowy hazardzista, a podczas jego ataków pojawiał się automat do gry z jednorękim bandytą. Sabin z kolei doskonalił swoje umiejętności sztuk walki, więc jego ataki to wstukiwanie odpowiedniej kombinacji niczym w mordobiciach. Chapeau bas!

I choć walki w systemie Active Time Battle (ATB) pojawiły się już w Final Fantasy IV, to w szóstce zostały odpowiednio rozbudowane. Sam fakt 14 grywalnych postaci pozwalał na stworzenie swojego unikalnego, wymarzonego builda składającego się z maksymalnie czterech bohaterów podczas walk. Mechanika mocniejszych ataków postaci z niskim HP to kamień węgielny pod przyszłe Limit Breaki, a na szczególną uwagę zasługiwał cały system magii oparty na specjalnych kamieniach i możliwych do przyzywania Esperach (lub jak kto woli Summonach) jak Ifrit, Ramuh, Shiva, Alexander, Bahamut, Cait Sith czy Odin. Łącznie 27 potężnych stworów, które połączone z bohaterami uczyły nie tylko nowych zaklęć (24 typy Czarnej Magii i 30 Białej), ale mogły też rozwijać statystyki bohaterów w momencie awansu na wyższy poziom. Do tego bronie i zbroje zwiększające potencjał bojowy i dodające różne efekty do ataków oraz nieocenione Relikty chroniące przed negatywnymi statusami, zwiększające HP czy pozwalające wyjść poza system, dodać zupełnie nowe komendy (np. zmienić Attack na Jump) czy reguły (auto-protect przy niskim HP, podwojenie EXP po walce). Ba, były nawet Relikty związane z mapą świata, pozwalające na szybsze poruszanie się czy wyłączenie losowych starć. Mnie podział na kategorie Reliktów przypomina do złudzenia roboczą wersję... materii z Final Fantasy VII!



Klasyka pixel artu

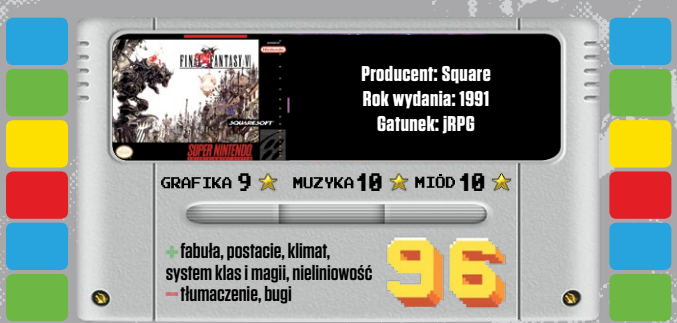
Graficznie Final Fantasy VI to dziś klasyka pixel artu i choć bardziej cenię Chrono Triggera, to nie sposób nie zachwycić się animacjami ataków podczas walk, industrialną stylistyką lokacji czy sprite'ami ponad 300 wrogów, które zaprojektował Nomura. Do tego klasyczna mapa świata renderowana była w Mode 7, co dawało trójwymiarowy efekt w trakcie pokonywania jej sterowcem. I tylko chocobosów szkoda, bo był tylko jeden kolor, co jest krokiem wstecz względem poprzednich odsłon. Niemniej jednak Final Fantasy VI to również ciekawe dungeony z łamigłówkami i labirynty z podziałem drużyny na współpracujące ze sobą grupy, walki w Koloseum, gdzie zależnie od ustalonej stawki napotykaliśmy różnych wrogów i nagrody, czy w końcu nieliniowość, wszak niektóre postacie mogły permanentnie zginąć, a niektórych w ogóle nie musieliśmy rekrutować, by iść na finałowego bossa.

Final Fantasy VI sprzedało się w Japonii w liczbie 2,55 mln egzemplarzy (najlepiej sprzedająca się gra w KKW w 1994 r.), choć w Ameryce, gdzie zadebiutowało jako Final Fantasy III (druga, trzecia i piąta gra z serii nie zostały wszak w USA wydane), nie było już tak kolorowo. Z pewnością nie pomagał fakt, że na przetłumaczenie gry niejaki Ted Woolsey dostał tylko miesiąc, a cenzura ukrywała nie tylko wszelką nagość, ale i nakazała zmienić „Bar" na „Café" czy mogący zostać źle odebrany przez osoby religijne czar „Holy" na „Pearl"...

Nie zmienia to faktu, że Szóstka to kamień milowy gatunku jRPG, który wyznaczył serii kierunek na kolejne lata i dostarczył głęboką i wielowątkową historię. To doskonały przykład tego, jak gry dojrzewały razem z odbiorcą. I choć dziś losowe starcia czasami mogą wydawać się monotonne, a na SNES-ie brakuje obecnych w wersji na PlayStation sekwencji FMV, to pixelartowa oprawa zestarzała się bardzo godnie, a operowe kawałki Uemastu i śmiech Kefki wciąż warte są grzechu. Niejednego. ★ **Roger**

ŚLIWKA ROBACZYWKA

W czasie produkcji Final Fantasy VI Square nie posiadało żadnych narzędzi ani oprogramowania, które mogłyby pomóc programistom w wykrywaniu błędów gry. Z tego też względu musieli oni je wyłapywać „ręcznie". Proces ten bardzo boleśnie wspomina zwłaszcza Yoshinori Kitase, który przegapił okres premierowy tytułu, ponieważ po zakończeniu produkcji wziął około miesiąca urlopu, by odpocząć od łatania dziur. Niestety części bugów nie udało się zaszpachlować.



CHRONO TRIGGER

クロノ・トリガー

Są gry, które się wspomina. Są takie, które się szanuje. A są też te, które zmieniają wszystko – i Chrono Trigger z 1995 r. należy do tej ostatniej kategorii. Z miejsca wrył się w dusze fanów i dla wielu to najważniejsza gra życia – RPG idealny, szczyt japońskiej wyobraźni lat 90., a zarazem dowód na to, że czas nie jest liniowy, lecz pełen niespodzianek, smutku i żab o godności rycerza.

Ale zanim zacznę ronić nostalgiczne łzy jak Robo w zakurzonym ogrodzie, cofnijmy się jeszcze bardziej. Do samego początku. Bo historia Chrono Triggera zaczyna się od trzech nazwisk. Trzy legendy japońskiego gamedevu – Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy), Yuji Horii (Dragon Quest) i Akira Toriyama („Dragon Ball") – wyruszają razem w podróż po Stanach Zjednoczonych. To autentyczne wydarzenie z przełomu lat 80. i 90., kiedy Square i Enix jeszcze nie byli w stałym związku, ale już zaczęli flirtować przez wspólny projekt. Panowie mieli za zadanie stworzyć RPG-a totalnego. I najlepiej takiego, który zdołałby podbić serca nie tylko Japończyków, ale też – ach, ta ambicja! – humorzastych Amerykanów. Zresztą inspiracje z podróży do USA widać w grze gołym okiem – futurystyczne miasta przyszłości, złowieszcze laboratoria przypominające scenografie z „Terminatora", a nawet design Lavosa, który mógłby robić za bossa w jakiejś zapomnianej wersji „Obcego". Japonia chłonęła wtedy amerykańską popkulturę jak gąbka, a Dream Team spróbował połączyć zachodnią spektakularność z japońską narracyjną dyscypliną. Inspiracji szukali wszędzie, ale kluczowy impuls przyszedł z najmniej oczywistego źródła: telewizji. Yuji Horii był absolutnym fanem serialu „The Time Tunnel" (1966) – tej samej pulpowej produkcji, gdzie bohaterowie skaczą między epokami. Ten motyw miał zaważyć na całej konstrukcji gry. I właśnie tak narodziła się podróż przez czas – nie jako ozdobnik, ale kręgosłup fabularny, mechaniczny i emocjonalny.

A nazwa? Też ma swoją osobliwą historię. Początkowo „Chrono Trigger" było nazwą kodową... Secret of Mana. Serio. Tetsuya Takahashi zdradził, że Mana – która miała być pierwotnie Final Fantasy IV – tymczasowo nosiła właśnie to miano. Kiedy projekt wylądował ostatecznie jako część serii Seiken Densetsu, dawna nazwa – enigmatyczna, pełna potencjału – trafiła do szuflady. I czekała. Aż nadszedł Trigger. I trudno wyobrazić sobie lepszy tytuł. „Chrono" – czas. „Trigger" – coś, co go porusza, przyspiesza, zatrzymuje. Ale ta gra nie jest o czasie. Jest o decyzji. O chwili, która zmienia wszystko – świat, bieg wydarzeń, ciebie samego. Dwie sylaby, które mówią wszystko.

Styl Toriyamy, serce Horiiego, skala Sakaguchiego

Kiedy Chrono Trigger trafił do rąk graczy w 1995 r., wydawał się grą... z przyszłości. To może brzmieć jak lekka przesada, ale wystarczy spojrzeć na konstrukcję: nie było losowych walk, system Active Time Battle był płynny, walki odbywały się bez przenoszenia do osobnego ekranu. Można było uciekać od starć lub w nie wejść świadomie, a pozycja postaci miała znaczenie taktyczne. A to wszystko bez ekranu ładowania. Dodajmy do tego ścieżkę dźwiękową Yasunoriego Mitsudy – biedny z przepracowania zasłabł i musiał być ratowany przez Nobuo Uematsu – i mamy arcydzieło o wyjątkowej delikatności. Mitsuda stworzył muzykę, która nie tylko ilustruje czas i przestrzeń, ale je definiuje. „Corridors of Time" to hymn melancholii. „Frog's Theme" budzi do walki, a „To Far Away Times" to absolutny nokturn pożegnań. Mitsuda, sfrustrowany pracą dźwiękowca, powiedział Square, że albo zacznie komponować, albo odchodzi. Dali mu szansę, a w efekcie otrzymaliśmy jeden z najlepszych soundtracków w historii gier, który doczekał się wielu aranżacji symfonicznych. Mitsuda opowiadał potem, że pisał te utwory „z wnętrza snów". I naprawdę – czasem brzmią jak coś nie z tego świata.

Nie sposób pominąć również estetyki. Postacie zaprojektowane przez Akirę Toriyamę to prawdziwa galeria: Crono – chłopek z sercem Goku, Lucca – nerdka z ogniem w oku, Marle – księżniczka z duszą buntowniczki, Frog – rycerz tragiczny i elegancki, Ayla – dzikuska z feministycznym pazurem, Robo – robot, który uczy się kochać. I oczywiście Magus – emowładca ciemności, którego nastoletni dramat bije na głowę wszystkie fanfiki razem wzięte. Zabawni, wzruszający, momentami rozdzierający serce. Jakby Szekspir zmartchwywstał, by zatrudnić się w Square.

Wielkie RPG bez patosu

W centrum opowieści stoi Crono – niemy protagonista o fryzurze jeża i sercu czystym jak kryształ. Jego podróż to klasyczna inicjacja: chłopiec ratuje księżniczkę, trafia do przyszłości, odkrywa zagładę świata i... wyrusza ją powstrzymać, przeskakując między epokami. Każdy etap tej wędrówki to osobna baśń: prehistoryczna walka z Azalą, średniowieczne intrygi, futurystyczne technodystopie, nawiedzony dom z duchami i sielankowa era Zeal – najpiękniejszy świat w historii SNES-a. Ale pod tym bajkowym sztafażem kryje się coś głębszego. Chrono Trigger to gra o przemijaniu. O tym, że każde zwycięstwo ma swoją cenę, a każda epoka zostawia ślad. Gracze mogli zginąć z Lavosem, poświęcić się dla przyszłości, uratować Froga, pogodzić się z przeszłością Magusa, a nawet... stracić głównego bohatera. Co istotne, gra nie moralizuje. Nie mówi Ci, co jest dobre, a co złe. Pozwala wybrać. Pozwala odpuścić. Pozwala zaryzykować. I właśnie dlatego to jeden z nielicznych RPG-ów, w których naprawdę czuć wolność. Nie tę iluzoryczną, sandboxową, ale emocjonalną – gdzie każde „tak" i „nie" niesie konsekwencje, ale nie karę.

Zginął. I powrócił.

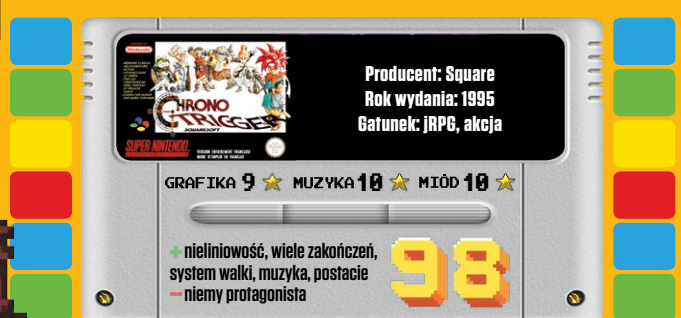
Tak, Crono miał zginąć. W pierwotnej wersji scenariusza jego śmierć w walce z Lavosem miała być definitywna. Ale Square – może z obawy przed łzami graczy, a może z chłodnej kalkulacji – poprosiło o złagodzenie historii. Tak narodziła się opcjonalna, wymagająca misja, która pozwala przywrócić Crono do życia. Ten fragment mówi wszystko o grze: emocje, wybory, ryzyko, ale też szansa, by coś naprawić. Chrono Trigger to więc gra o drugich szansach. Nawet Magus, dawny antagonista, może stać się sojusznikiem. Sam Lavos, niszczyciel światów, nie jest absolutem. Można go pokonać. Można go zignorować. Można z nim walczyć w każdej epoce, a każda z nich prowadzi do innego zakończenia. No właśnie – Chrono Trigger jako jedna z pierwszych gier oferowała to, co dziś nazywamy New Game+. Po ukończeniu przygody można było zacząć od nowa i podjąć próbę pokonania Lavosa w innym momencie. Każdy taki wybór prowadził do innego finału. Chrono Trigger wyprzedził swoje czasy, bo rozumiał coś, czego wiele dzisiejszych tytułów AAA dopiero się uczy: że gra nie jest zbiorem systemów, ale wspólną historią – pisaną razem, przez twórców i graczy.

Dziedzictwo czasu

Chrono Trigger do dziś stanowi punkt odniesienia dla twórców RPG-ów, zwłaszcza tych niezależnych. Gdy Toby Fox tworzył Undertale, sam przyznał, że chciał oddać hołd „emocjonalnej prostocie i głębi" Chrono Triggera. Nawet Final Fantasy IX, oficjalnie opisywane jako „powrót do korzeni", oddycha tym samym powietrzem, co Chrono Trigger: silne postacie, melancholia, estetyka starej baśni i przeszywające pytanie: co zostaje po nas, gdy czas minie? Duch gry żyje także dzięki fanom. Nieoficjalne sequele (jak słynne Crimson Echoes, niestety zdławione przez Square Enix), remiksy ścieżki dźwiękowej, eseje i filmy dokumentalne na YouTubie – to wszystko pokazuje, że Chrono Trigger to rytuał przejścia dla każdego, kto chce zrozumieć, czym były gry, zanim zaczęły przypominać Excela w 4K.

Co zaskakuje, to fakt, że gra się zupełnie nie zestarzała. Mechaniki wciąż działają. Oldskulowa grafika nadal zachwyca – w szczególności na prawdziwym CRT (Roger, Dżujo: gracie?). Muzyka Mitsudy wciąż potrafi zburzyć najtwardsze mury cynizmu. A opowieść wciąż jest bardziej ludzka niż większość współczesnych gier, które próbują wzruszać samplem z darmowego repozytorium: „smutna muza.wav". Wersje na DS czy PSOne może i coś dodają (więcej cutscenek, poprawki jakości życia), ale jeśli chcesz poczuć Chrono Triggera naprawdę – zagraj w wersję SNES. Bez upiększeń. Bez filtrów. Tak jak grali ci, którzy w 1995 r. pierwszy raz zapuścili się w Erę Dinozaurów.

Chrono Trigger nie jest po prostu klasykiem. To punkt odniesienia. Mit założycielski dla całego pokolenia graczy. Gra, która nauczyła, że można kochać fikcyjnych bohaterów tak, jakby byli z krwi i kości. Że podróże w czasie nie muszą być łatką na scenariuszowe dziury, lecz sposobem na opowiadanie o stracie, tęsknocie i nadziei. I że największe bitwy toczymy nie z Lavosem, ale z własnym żalem – tym cichym, upartym przekonaniem, że wszystko kiedyś się kończy. ☆ **Mazzi**



ActRaiser

Jeżeli myślicie, że w epoce 16 bitów nie dało się zagiąć Nobuo Uematsu, to się mylicie. Po tym, gdy usłyszał on soundtrack do ActRaisera, postanowił, że musi skomponować zupełnie nowe kawałki do Final Fantasy IV, aby dorównać poziomowi oferowanemu przez ten mało znany szerszej widowni tytuł.

Gra w Boga

Początkowo powstająca jako jRPG, co w sumie nie dziwiło, patrząc na późniejszą historię studia odpowiedzialnego za ten tytuł (Illusion of Gaia i Terranigma), gra po kilkunastu tygodniach produkcji została przekształcona w połączenie (dosłownie) „symulatora Boga" w stylu Populous czy SimCity i gry akcji 2D podobnej do Rastana czy Castlevanii IV. Wydaje się to być dziwnym mariażem, tymczasem z takiej fuzji wyszedł jeden z najbardziej ponadczasowych tytułów na SNES-a, a zarazem jedna z pierwszych dobrych gier na tę platformę.

Gracz wcielał się – jak już wspomniałem – w „Boga". Przynajmniej w japońskiej wersji, bo w USA i Europie ten termin zamieniono na „Pan/Mistrz". Naszym głównym przeciwnikiem był „Szatan" (poza Japonią zmieniono go na demona Tanzrę). Religijna symbolika (wzięta z różnych wierzeń) towarzyszyła graczom przez większość zabawy, przynajmniej w japońskiej wersji (niektóre elementy, jak np. krzyże czy gwiazda Dawida, zostały wycięte). W ActRaiserze „Bóg" został pokonany przez tego Złego i dążył do odzyskania władzy. Aby to zrobić, musiał pomóc śmiertelnikom zaludnić ziemską krainę. Miał on do pomocy cherubinka oraz posąg wojownika, który można było ożywić – każdy z tej dwójki symbolizował inną mechanikę gry.

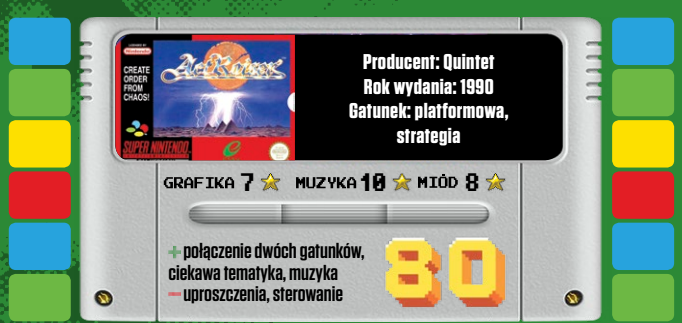
Pan i sługa

Fragmenty należące do cherubina były strategią (czasu rzeczywistego), w której rozbudowywaliśmy osadę ludzką, pomagając mieszkańcom wioski w m.in. uprawianiu pól, stawianiu mostów i generalnym „rozwijaniu cywilizacji". Nie było mowy o zaawansowanej symulacji w stylu SimCity – to była uproszczona forma, z kilkoma podstawowymi komendami. Dodatkowo sterowany przez nas aniołek musiał walczyć z demonami atakującymi wyznawców. Przed początkiem rozbudowy osady, i na samym końcu, przechodziliśmy do etapów zręcznościowych. Wtedy do akcji wkraczał reanimowany posąg wojownika, przemierzając kolejne levele, przedzierając się przez coraz dziwniejszych przeciwników, aby w końcu spotkać się z bossem, często nawiązującym do historii, wierzeń czy mitów. W sumie etapów zręcznościowych było 12, a etapów symulacyjnych sześć – paradoksalnie w tych drugich trzeba było spędzić więcej czasu niż w sekcjach związanych z akcją.

Gdyby wyciąć z ActRaisera jedną z tych mechanik (jeszcze wrócę do tego pomysłu), to gra straciłaby bardzo wiele ze swojego uroku. Tylko dzięki zespawaniu obu gatunków można było mówić o czymś zapadającym w pamięci. A rzeczywiście tak było, bo gra pod koniec 1990 r. pięknie pokazywała, na co stać SNES-a – fajna oprawa graficzna, wykorzystanie elementów Mode 7 (mapa, po której poruszaliśmy się latającym pałacem) i fenomenalna muzyka. No właśnie, kompozytorem, który onieśmielił mistrza, był nie kto inny jak Yuzo Koshiro, zawodnik kojarzony z 16-bitowymi hitami Segi, ale udzielający się również na innych platformach. Jeśli będziecie mieli chwilę, poszukajcie w sieci OST z ActRaisera,

to esencja tego, co był w stanie wygenerować SNES na płaszczyźnie audio.

O tym, jak bardzo ponadczasowy jest ActRaiser, niech świadczy to, że kiedy na początku lat 2000. wróciłem do biblioteki SNES-a, to już wtedy ten tytuł królował na listach z serii „SNES hidden gems". Nic o tej grze nie wiedziałem – odpaliłem ją i... wsiąkłem. Od razu załapałem jej magię. Natomiast o tym, że „ubicie" któregoś z trybów prowadziło do katastrofy, świadczy sequel – poza Japonią postanowiono pozbyć się sekcji strategicznej, co znacznie wykastrowało całkiem udaną (fenomenalna oprawa) grę. Lepiej nie igrać z boskimi siłami. ★ **Dżujo**



Konsole są dla dzieci! Ach, jak dobrze pamiętam ten oklepany tekst z przełomu lat 80. i 90., rzucany z wyraźną wyższością przez posiadaczy Atari ST czy Amigi 500, którzy swoich maszynek używali głównie... do gier właśnie. Ale nawet jeśli, to mieli jeden solidny argument – komputery faktycznie mogły się poszczycić całym szeregiem szpili skierowanych do dojrzałych graczy i wśród nich prym wiodły strategie czy wszelkiej maści, wprawdzie ułomne jak na swoje czasy, symulatory.

Nintendo w nowej roli

SimCity, kultowy city builder, który dał podwaliny pod cały gatunek menedżerów, tak bezwstydnie rozgościł się na komputerach, że pojawił się nawet na wyjątkowo egzotycznych „liczydłach", takich jak EPOC32, opartym na procesorze Zilog Z80 NEC-u PC-8801 czy na BBC Micro. Ale portu konsolowego próżno było szukać. Dość spore było więc zdziwienie, kiedy okazało się, że tytuł od Maxis nie tylko ukazał się na premierę konsoli od Ninny, ale też sam japoński koncern był odpowiedzialny za jego port!

Była to rzecz jak na owe realia niesłychana – ba, nawet w dzisiejszych okolicznościach przyrody trudno sobie wyobrazić, by nasi skośnoocy bracia zakasali rękawy i zrobili sami konwersję jakiejś gry na swoją maszynkę. Mało tego, w projekt wciągnęli samego twórcę kultowego tytułu, czyli Willa Wrighta, który pełnił rolę konsultanta w trakcie powstawania portu. W konsekwencji pojawił się w nim jako postać zielonowłosego doradcy Dr. Wrighta (Nintendo ma jakiś dziwny fetysz z tymi doktorami) komentującego to, co się dzieje w mieście, i podpowiadającego, co robić. Sama produkcja nieco się różni od swoich pecetowych wersji, oferując inny balans rozgrywki i miłe akcenciki, jak choćby różne smaczki nawiązujące do Mario, Luigiego i Bowsera. W kulminacyjnym momencie rozgrywki, tj. po osiągnięciu populacji pół miliona mieszkańców, dało się

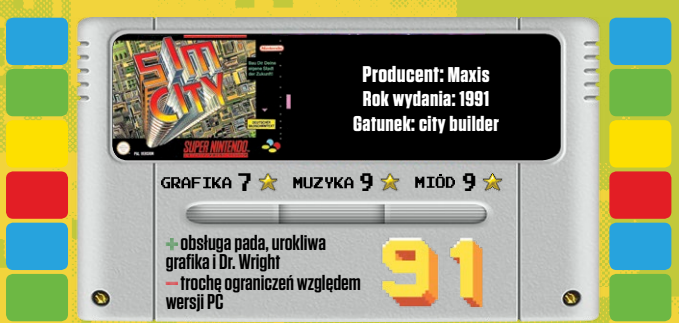
nawet postawić statuę Mariana (i trzeba było ją połączyć z siecią energetyczną)!

Można się było zastanawiać, czemu Nintendo było tak chętne do zaangażowania się w całą orkę przerzucenia komputerowej gry na swoją „maszynkę dla dzieci". Z jednej strony z pewnością pasowała do filozofii samej firmy, która stawiała również na produkcje edukacyjne, ale z drugiej, nie czarujmy się, chciała się ona otworzyć także na starszych odbiorców i SimCity było doskonałym ku temu sposobem. Choć często Big N kojarzyło się z grzecznymi grami i cenzurowaniem bardziej dojrzałych treści, to jednak był w tym pewien paradoks, bo na SNES-a trafił przecież również brutalny DOOM (nawet jeśli w okrojonej wersji). Widać więc, że koncern doskonale zdawał sobie sprawę, że konsole muszą walczyć ze stereotypem zabawek, z którymi zresztą wcześniejsza historia firmy była ściśle związana.

Dosmaczone z każdej strony

SimCity na SNES-a było więc na swój sposób projektem przełomowym – nie tylko technicznie, ponieważ tak wymagająca obliczeniowo gra trafiła na sprzęt nastawiony głównie na dynamiczną rozgrywkę, ale także wizerunkowo. Można rzec, że Marian przepchał w ten sposób zatkane u co poniektórych kanały myślowe, uzmysławiając im, że konsole powoli zaczynają dreptać komputerom po piętach i także mogą oferować głębsze i umysłowo wymagające zabijacze czasu. Ile serca włożono w ten projekt, widać było nawet po liczącej sobie ok. 80 stron przekozackiej instrukcji (zatytułowanej „Przewodnik urbanistyczny Dr. Wrighta"), w której znalazły się nie tylko szczegóły dotyczące tego, jak rozwijać swoje miasto, i opisy rozgrywki, ale na pierwszych stronach zamieszczono również porady... jak rozpocząć niszczenie Tokio!

Co do samej zabawy, cóż, wybaczcie, że się na ten temat nie rozpisuję, bo przecież wszyscy wiecie, na czym polega, a sama historia związana z pojawieniem się tej gry na SNES-a wydaje mi się bardziej interesująca niż powielanie tego samego, co we wszystkich recenzjach. Więc tak, możecie stawiać dzielnice, drogi, walczyć ze smogiem i kataklizmami oraz musicie planować swoje miasto w sposób przemyślany. Wersja na sprzęt od Nintendo była kolorowa, z sympatyczną muzyką, świetnym menu głównym i paroma uproszczeniami (mniej statystyk) oraz pewnym konsolowym sznytem. Ale to dalej stare, dobre SimCity! ☆ **Ural**



Hail to the king! Wiecie, jakie były początki futuracerów? Zanim arenę zajął, zamiótł i pozamiatał słynny Wipeout? Historia sięga bowiem czasów początków szarży SNES-a na międzynarodowe rynki i wydania kultowego F-Zero.

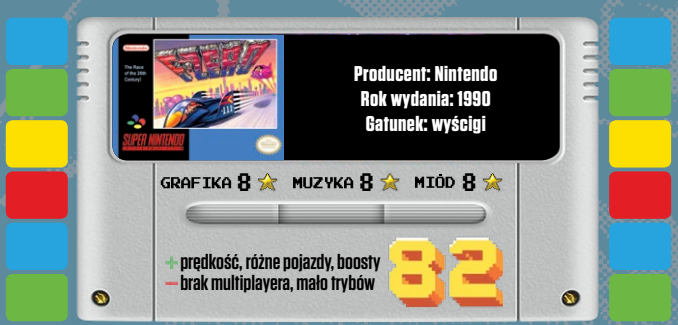
Gra, która miała być sequelem Grand Prix: F1 Race z poczciwego NES-a, z początku odrzuciła zarząd Nintendo, który stwierdził, że ścigałki powinny być bardziej cool. Kazunobu Shimizu wziął to sobie do serca, odpinając wrotki i tworząc coś do szpiku cool – F--Zero. Zamysł idący za grą? Wyścigi F1 podkręcone na maksa, gdzie pojazdy są w stanie dobić do prędkości 1 macha, sunąc nad ziemią. Ponoć było to inspirowane batmobilem z filmowego „Batmana" z 1989 r. od Tima Burtona, z pamiętną rolą nie tylko Jacka Nicholsona i Michaela Keatona, ale też batmobilem, który już samym wyglądem przypominał rakietę na kółkach. Co ciekawe, futurystyczne otoczenie zostało również zainspirowane filmem. I tak powstało F-Zero, którego akcja toczyła się w roku 2560, gdy Ziemianie nawiązali kontakt i nawet handel z obcymi formami życia, a multimiliarderzy stworzyli nową formę rywalizacji, pochodną Formuły 1.

Z dzisiejszego punktu widzenia to istne Mario Kart, ale rozgrywane w oszamiałącej prędkości, która została wsparta przez Mode 7, nowatorskie narzędzie do generowania podkładu w pseudo-3D, dzięki czemu można było osiągnąć wrażenie pędzenia po kilkaset kilometrów na godzinę. I to – za urwa przeproszeniem – było czuć! Żadna inna ścigałka nie oferowała takiej prędkości ani atrakcji na trasie. Poza tym, że można było – i to bardzo skutecznie – taranować i spychać z trasy przeciwników, korzystaliśmy też z power-upów. Czy to dwóch rodzajów boostów przyspieszających nasz pojazd, czy też odnawiając energię na zjeździe do pit lane po pełnym okręgu, wszak gdy maszyna zderzała się z minami lądowymi, poboczem toru lub innym pojazdami, traciła moc. Ponadto każde z pięciu okrążeń trasy trzeba było kończyć na coraz wyższym miejscu, by uniknąć dyskwalifikacji.

Wiatr w silnikach

Na początku mogliśmy wybrać jedną z czterech postaci – Kapitana Falcona (postać stworzona przez Shigeru Miyamoto), Dr. Stewarta, Pico i Samuraja Goroha. Każda ze swoim pojazdem (z kolejnymi odsłonami doszło ich więcej), które różniły się parametrami – głównie w kwestii maksymalnej prędkości oraz rozłożenia przyspieszenia. Można było wziąć taki, który po krótkiej prostej zaczyna wyć silnikiem, jak i takie, których stopniowe przyspieszanie może zaprowadzić do pożądanych rezultatów. Sam wyścig to trochę Mario Kart, jakie znamy, a trochę nie, zwłaszcza jeśli chodzi o zawrotną prędkość. I to na arcyciekawych trasach, gdzie poza industrialnymi miejscówkami i nabrzeżami portowymi mogliśmy pośmigać także na torach wiodących po powierzchni wody. Łącznie dostawaliśmy 15 torów (jeden oferował nawet granie w trzech różnych porach, w tym w nocy) podzielonych w trybie Grand Prix na trzy ligi – Knight, Queen i King – gdzie można było też wybrać jeden z czterech poziomów trudności. Poza trzymaniem się z dala od band okalających trasę musieliśmy uważać na fragmenty „szutrowe", stanowiące jednak czasami wygodny skrót przy szykanie. Wielka szkoda, że w momencie premiery gra nie umożliwiała multiplayerowego grania, co zresztą oferował potem Mario Kart.

Brzmi jak Wipeout? Bardzo, nie ma co ukrywać, że gra stała się inspiracją nie tylko dla Wipeouta, ale też sposobu wyścigów w serii Daytona. I choć teraz trudno doszukiwać się zachwytów w ścieżce dźwiękowej, na swoje czasy F-Zero wyznaczało nowe standardy, przygrywając nam swoim unikatowym soundtrackiem. ✯ **Kali**



HARVEST MOON

Wiedzieliście o tym, że konie mogą ruszać tylko jednym uchem naraz i są w stanie wyczuć zapach z kilku kilometrów? Na pewno wiedzieliście. Konie od młodości fascynowały też Yasuhiro Wadę, który wychował się na wsi i uwielbiał serię gier Derby Stallion, połączenie symulatora farmy, RPG-a i wyścigów konnych.

Gdy mały Wada stał się większym Wadą, wymarzył sobie grę RPG, w której nie będzie przemocy. Walki na miecze, magię i zabójcze żelki wyskakujące z lasu miały zastąpić kurczaki, konie i krowy do oporządzenia. Każdemu jego porno. Pech chciał, że podczas prac nad przyszłym Harvest Moonem jego potencjalny wydawca, Pack-in-Video, miał problemy finansowe i ogłosił fuzję z Victor Entertainment. Nazwy firm mówią mi tyle, co Wam, ale ważniejsze jest to, że zespół Wady zredukowany został z 10 osób do zaledwie trzech. Budżet też dostał po uszach, a pozostali na placu chłopcy musieli w ciągu sześciu miesięcy przeprogramować całą grę.

Farmerem być

Udało się. W tworzonym w bólach Harvest Moonie gracz wcielał się w Pete'a, któremu rodzice zostawili pod opiekę farmę po zmarłym dziadku. Zaniedbany chwastami i skałami grajdołek trzeba było doprowadzić do porządku za pomocą różnych narzędzi jak sierp czy młot, zaorać ziemię motyką, posadzić nasiona, podlewać je, zebrać w odpowiednim czasie i oczywiście coś na tym zarobić. Więcej kasy to lepsze narzędzia i więcej zwierząt hodowlanych, a więcej zwierząt to więcej jajek od kur, mleka od krów itd. Gracz miał niespełna trzy lata, by pokazać, że kalosze, grabie i zapach krowiego placka o poranku to jego żywioł.

Kluczowe w tej zabawie było odpowiednie gospodarowanie czasem na farmie, wszak każdy dzień trwał około 10 minut. Nie samą pracą Pioter jednak żył, więc trzeba było od święta udać się do miasta (tutaj czas stawał w miejscu) zrobić zakupy, walnąć kielicha w barze, wziąć udział w organizowanych festiwalach i budować relacje z mieszkańcami i okolicznymi dziewkami. Tych było pięć, ta najfajniejsza to Eve, blondyna w czerwonej sukience poznana w barze, choć miętę czułem też do Ellen, która dała mi psa, ale że jej ojciec nie rozstawał się z butelką (w anglojęzycznej wersji gry nawiązania do alkoholu usunięto, ale po wypiciu soku postacie i tak były pijane), to zostaliśmy tylko przyjaciółmi. Celem gry było więc też kupowanie prezentów naszej wybrance (kwiaty, perfumy i takie tam), zabieranie jej na wiejskie potańcówy (na szczęście nie do remizy), ożenek, a nawet spłodzenie dwójki dzieci, co jednak było możliwie po rozbudowaniu domu o kolejne pokoje, wszak wiadomo, żadna wiejska włościanka na kawalerkę nie poleci. Zabawę urozmaicały wypady do lasu po leśne owoce, zbieranie ziół w jaskini, łowienie ryb, rąbanie drewna czy odpoczynek w gorących źródłach, który odnawiał staminę zużywaną podczas ogarniania farmy (zmęczony Pioter mógł paść na pysk). Tę można było zresztą permanentnie podnieść, znajdując ukryte tu i ówdzie jagody.

Orka na ugorze

W grze nie brakowało mniej lub bardziej przemyślanych smaczków. Zdarzały się losowe huragany i burze, które niszczyły farmę, dzikie psy mogły pożreć kurczaki w nocy, a jeśli w odpowiednie święto złapałeś grasującego na polu kreta, kończył w zupie. Gdy padał deszcz, co można było przewidzieć, sprawdzając pogodę przed snem, roboty było trochę mniej, a jak ulepszyłeś narzędzia, podlewałeś zamiast jednej kratki pola całe dziewięć. Można było nawet zdobyć złote narzędzia, obejrzeć jedno z wielu zakończeń, próbować odnaleźć leśne zwierzęta zwiększające szczęście chłopa czy zdobyć sekretne przedmioty jak magiczna fasolka czy zegar pokazujący czas.

A jak gameplay wypada dziś? Gra jest praktycznie pod każdym względem nieco uboższą wersją znanego z PlayStation Harvest Moon: Back to Nature. Nie licząc trawy dla zwierząt na paszę, mamy tylko cztery typy upraw (ziemniaki, rzepa, pomidory i kukurydza), a jesienią i zimą nic nie rośnie, więc możemy podłubać w nosie tudzież głaskać pieska i gadać do krówek, zwiększając ich przywiązanie. Przez pierwsze osiem-dziewięć godzin gry zabawa jest prima sort, gdy jednak farma staje się duża, oporządzanie upraw i zwierząt (wszak krowa może zachorować i wyciągnąć racice) oraz dbanie o kobitę, by nie strzeliła focha i nie odeszła, staje się momentami powtarzalną orką na ugorze i nie pomaga tu nawet zaprzęgnięty do pomocy koń na polu. No i słuchanie tej samej melodii przez 20 godzin podchodzi pod paragraf. Wciąż jednak ta kolorowa gra, z uroczymi sprite'ami (ciężarne krowy!) i kamerą ukazującą pixelartowy folwark z lotu ptaka całkiem nieźle się zestarzała. Nawet jeśli spadki klatek animacji podczas festiwali uświadamiają boleśnie, że i stare gry miały czasem problemy z mityczną optymalizacją. ☆ **Roger**

SUPER MARIO WORLD™

Nintendo potrzebowało Mario, aby udowodnić, że Super Nintendo to konsola nowej generacji, sprzęt potrafiący znacznie więcej niż ośmiobitowy NES. Była to sytuacja bezprecedensowa w historii gier wideo – producent konsoli musiał dostarczyć kontynuację swojego największego hitu, a zarazem pokazać, do czego jest zdolny ich nowy sprzęt. Dzisiaj wiemy, że się udało, ale wtedy nie było to takie oczywiste.

Coś jakby Super Mario Bros. 4

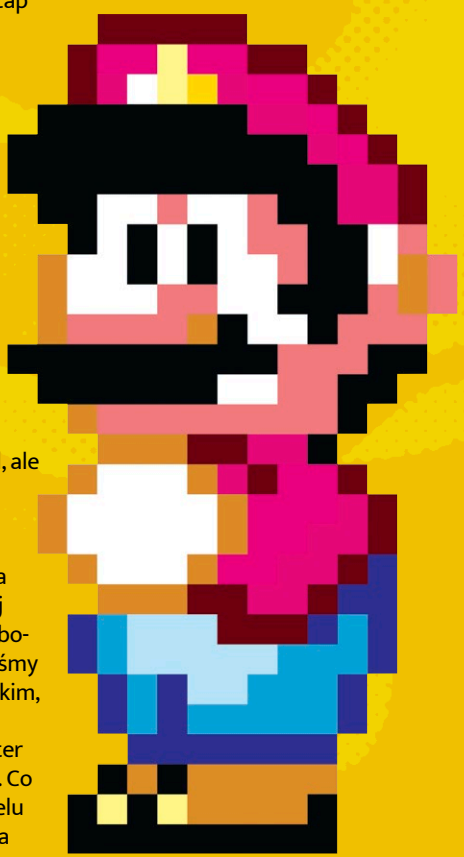
Prace nad Super Mario World (SMW) zlecono najlepszej ekipie w Nintendo niedługo po premierze Super Mario Bros. 3, czyli pod koniec 1988 r. Wbrew pozorom Shigeru Miyamoto w tym projekcie otrzymał rolę producenta, natomiast reżyserem został Takashi Tezuka, wcześniej pracujący przy trylogii Mario, a później, również jako reżyser, m.in. przy Link's Awakening i Yoshi's Island. Miyamoto wspominał po latach, że zespół skonwertował Mario Bros 3. na SNES-a (z drobnymi usprawnieniami graficznymi), aby zapoznać się z nowym sprzętem, szybko zdając sobie sprawę, że jeśli zrobią coś podobnego do hitu z NES-a, to stworzą właściwie tę samą grę. „Musieliśmy zacząć się zastanawiać, jak wykorzystać nowy sprzęt" – opowiada mistrz. Tezuka ma podobne wspomnienia, mówiąc o tym, że zespół od początku chciał zrobić coś nowego, chociaż w pierwszej fazie produkcji narzędzia programistyczne były jeszcze w powijakach i drużyna musiała trochę improwizować.

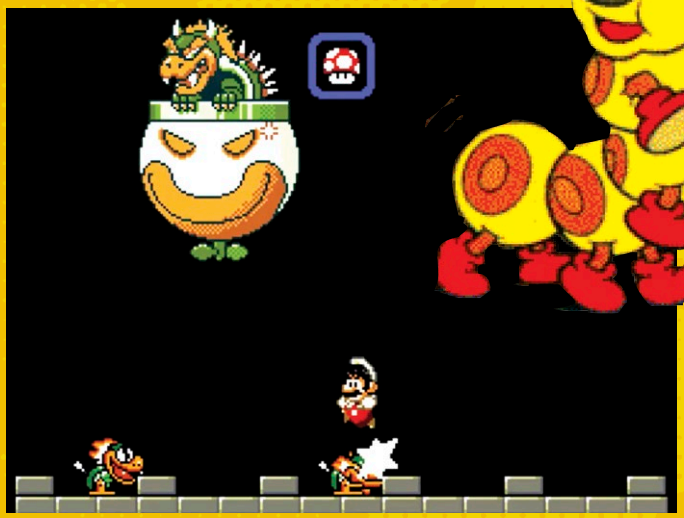
Może właśnie dlatego początkowo udostępnione screeny bardziej przypominały Super Mario 3 niż finalny produkt – do tego stopnia, że Mario miał na nich strój szopa (nie trafił on do SMW). Gra pierwotnie miała tytuł Super Mario Bros. 4, co było w pełni uzasadnione, ale – ze względu na skalę zmian – postanowiono go zmienić (w Japonii zostawiono podtytuł Super Mario Bros. 4). Nowy sprzęt dał szansę Miyamoto na powrót do wcześniejszych pomysłów - Shigeru chciał umieścić dinozaura, na którym jeździłby Mario, jeszcze w poprzedniej odsłonie, ale ośmiobitowa konsola nie była w stanie udźwignąć tego patentu. Tym razem się udało. W sumie nad SMW pracowało 16 osób przez ponad dwa lata, co na tamte czasy było absolutnym ewenementem. Ale nie było innego wyjścia – gra miała się wyróżniać i być grywalną reklamą nowej platformy Nintendo.

Świat nowych możliwości

Kiedy SMW debiutował wraz z F-Zero w listopadzie 1990 r. z nową konsolą Nintendo, oba tytuły startowe dowiozły nie tylko 16-bitową oprawę, ale też pokazały, że wraz z ewolucją konsoli zmienił się również gameplay. SMW tylko pozornie przypominał Mario Bros. 3, gdzie Grzybowe Królestwo zostało zastąpione Światem Dinozaurów, a Peach po raz kolejny padła łupem wiadomo kogo. SMW już na samym początku pokazywał, że to inna gra. Tuż po rozpoczęciu zabawy mogliśmy udać się, na mapce z wyborem leveli, w lewo lub prawo. Jeśli poszliśmy w prawo, odpaliliśmy etap przypominający poprzednie przygody Mario.

Jednak wybór ścieżki na lewo otwierał etap naszpikowany nowościami zarówno związanymi z mechaniką zabawy, jak i elementami graficznymi. Okazało się np., że Mario ma nowy ruch - Spin Jump, którym można m.in. rozbijać bloki. Po raz pierwszy widzieliśmy także charakterystyczne zielone rury, ale tym razem ułożone pod kątem 45 stopni – niby detal, ale to była nowość. Nagle przez etap przeleciał gigantyczny Banzai Bill (pocisk z gębą) – pokaz możliwości skalowania sprite'ów przez SNES-a. Dalej było jeszcze lepiej, bo po wyborze ścieżki po lewej docieraliśmy do etapu zakończonego wielkim, żółtym przyciskiem, którego aktywacja zmieniała charakter niektórych bloków w okolicy. Co więcej, po przejściu tego levelu mogliśmy zapisać stan gry na kartridżu – tego w Mario wcześniej nie było. I jeszcze jedno, pisząc „Mario", mam zarazem na





myśli Luigiego, bo gra oferowała tryb zabawy dla dwóch osób, w którym naprzemiennie graliśmy rodzeństwem, po utracie życia któregoś z braci.

To nie był koniec nowości. Wymarzony dinozaur Miyamoto trafił do gry i nazwano go Yoshi. Nie był on dodatkiem, ale bohaterem tak ważnym jak Marian – nie przez przypadek trafił na okładkę. Po tym, jak dosiadł go Mario, sympatyczny dinozaur potrafił wciągnąć jęzorem przeciwników, a potem ich wypluć, czasami uzyskując przy tym dodatkowe efekty (np. ogniste kule po połknięciu i wypluciu czerwonego żółwia). Ale Yoshi nie był przydatny tylko w walce. Ujeżdżającemu go Mario niestraszne były kolce, a w przypadku „skucia się" nie straciliśmy życia – Yoshi zaczynał uciekać (była szansa, aby go ponownie dosiąść). Ponadto dzięki Yoshiemu można było dotrzeć do inaczej niedostępnych miejsc. Z czasem mogliśmy zdobyć dinozaury w innych kolorach niż zielony – każdy od razu dysponował odpowiednimi mocami.

Wyliczankę związaną z nowymi możliwościami Mario zakończmy peleryną, debiutującym tutaj power-upem, który daje hydraulikowi żółtą pelerynę superbohatera. Za jej pomocą możemy nie tylko atakować i szybować po wykonaniu skoku, ale - przy zachowaniu odpowiednich warunków – wykonać coś na kształt lotu (Mario robi z niej żagiel). Takie cuda, wraz z bieganiem po ścianach czy wykorzystaniem przycisków L i R na padzie po to, aby przesuwać widok ekranu, było potrzebne do odkrycia wszystkich sekretów SMW. A tych była masa.

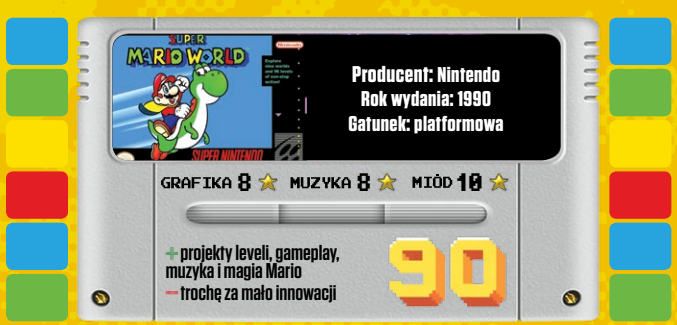
Eksploracja na całego

Wróćmy do wspomnianej opcji zapisu rozgrywki, dowodu na to, że to nie była już gra „na jedno popołudnie". Każdorazowo przy wczytaniu stanu gry byliśmy poinformowani o liczbie wyjść, jakie odkryliśmy. Cała gra miała ich 96, więcej niż poziomów, bo niektóre levele miały więcej niż jedno wyjście (te etapy zostały oznaczone czerwoną kropką). Eksploracja i odkrywanie sekretów były kluczowymi elementami SMW. Niby mieliśmy to już wcześniej w Mario (chociażby ukryte Warp Zone'y), ale w SMW Nintendo poszło na całość. Ponieważ mapka pozwalała nam wrócić do wcześniejszych etapów, aby odkryć wszystkie sekrety, musieliśmy np. cofnąć się do któregoś levelu z peleryną czy aktywować dodatkowe bloki. Rolę skrótów w tej odsłonie pełniło Star Road, a za niektórymi z wyjść krył się dodatkowy świat o nazwie Special World z bardzo trudnymi i odkręconymi poziomami. Ukończenie ich wszystkich sprawiało, że niektóre elementy graficzne się zmieniały.

Jak widzicie, mieliśmy tutaj do czynienia ze sporym skokiem na poziomie mechaniki i właśnie dzięki niemu gra do dzisiaj cieszy się tak ogromnym uznaniem wśród fanów. Ale rzecz jasna wraz z gameplayem dużą zmianę przeprowadzono również na płaszczyźnie graficznej. Więcej kolorów, lepsze sprite'y, kilkunastu przeciwników na ekranie (np. duchy), efekty związane z dynamicznym skalowaniem obiektów, przezroczyste fragmenty poziomów czy Bowser na końcu gry - jedyny boss, który robił wrażenie swoim rozmiarem. W parze z tym szła muzyka maestro Koji Kondo. Skok wizualny był dostrzegalny, co mogę potwierdzić nawet ja - kiedy pierwszy raz zobaczyłem SMW, w Polsce nadal królował Pegasus i Mario Bros. 3 – różnica była widoczna od razu. Chociaż nie ma się co oszukiwać, bo już na przykładzie tytułów startowych było widać, że SNES-a było stać na więcej. Natomiast taka różnica graficzna pomiędzy SMW a Yoshi's Island (pięć lat przerwy) jest wręcz kosmiczna. Ale to już inny temat. I inna recka w numerze.

Platformer godzien 16 bitów

Tezuka i Miyamoto wykonali zatem zlecone im zadanie z nawiązką, dostarczając prawdziwy, rozbudowany sequel i tytuł godny nowej konsoli. Dołączona początkowo do urządzenia gra towarzyszyła debiutom SNES-a w USA i Europie. Rola SMW okazała się bardziej kluczowa, niż zakładano, bo w czerwcu 1991 r. na rynku pojawił się pierwszy godny konkurent Mario – Sonic. Nagle Nintendo musiało zmierzyć się z platformerem, który stał się równie popularny, co ich twór, a którego bohater stanął w szranki z Marianem. Sonic the Hedgehog i jego trzy kolejne odsłony na Mega Drive'a trzymały się jednak modelu tradycyjnego platformera, tymczasem Super Mario World, za sprawą bardziej „otwartego świata" i dziesiątek sekretów, przedstawił swoją wersję platformówki nowej generacji, pomagając Super Nintendo osiągnąć gigantyczny sukces. ★ **Dżujo**



DONKEY KONG COUNTRY 2 DIDDY'S KONG QUEST

Dla studia Rare, rodziców Battletoads przede wszystkim, narodziny 16 bitów nastąpiły za szybko. Jako wyrobnicy łupiący ośmiobitową grę za grą ekipa braci Stampersów nie była na ten skok jeszcze gotowa. Następne decyzje podejmowano zatem nieco w ciemno, dodatkowo z olbrzymim ryzykiem. Kupno sprzętu Silicon Graphics pozwalającego na budowanie trójwymiarowych modeli uczyniło ich co prawda najbardziej zaawansowanym technologicznie studiem deweloperskim w Wielkiej Brytanii, jednak imponująca chorągiewka, którą można było pomachać w prasie branżowej, sama z siebie nie prowadziłaby do sukcesu.

Co innego zaimponowanie Nintendo demkiem (gry bokserskiej swoją drogą) z prerenderowaną oprawą wizualną, „przemieniającą" obiekty 3D w tradycyjne sprite'y. Japończycy wykupili sporą część akcji Rare, tworząc z nich studio second-party, teoretycznie autonomiczne, ale zależne i przysiężone do konkretnej marki – w tym przypadku SNES-a. Prosząc o zaniedbanego ówcześnie Donkey Konga do autorskiej produkcji, bracia Stampersowie pozwalali sobie na pracę pod nieco mniejszym reżimem (utożsamianym z rosnącym we władzę Shigeru Miyamoto), a efekt 18 miesięcy starań – Donkey Kong Country – stał się jedną z najchętniej kupowanych gier wideo całej dekady, utrzymując SNES-a na powierzchni w czasie narodzin następnej generacji konsol.

Planeta małp

Źródło popularności gry było dość oczywiste: oprawa wizualna. Country rozpoczęło szał na prerenderowaną grafikę, inicjując też trwającą do dziś dyskusję o „formie i treści". Z kolei źródła nieśmiertelności upatrywałbym w pracy koncepcyjnej (bohaterowie, antagoniści, banany, wystrzałowe beczki) oraz niesamowitym z perspektywy czysto platformowej nacisku na „płynność", czyli takim dyrygowaniu każdym ruchomym elementem poziomów, by wprawiony gracz pokonywał je w biegu, bez konieczności wybijającego z rytmu zatrzymywania postaci. W tle wątki proekologiczne (postępująca industrializacja symbolem zła) oraz niesamowita muzyka Davida Wise'a, z arcygenialnym „Aquatic Ambience" na czele. Gra mogła zdobywać nagłówki graficznym przepychem, ale prawdziwych maniaków zniewalała tym, co ukryte było głębiej.

Gdy niewielka część drastycznie rozrastającego się Rare poczęła w tajemnicy tworzyć projekt trójwymiarowy (późniejsze Banjo-Kazooie), inni pracownicy kuli w gorące żelazo z zapałem młodego kowala, zamieniając Country w tętniącą życiem markę zaledwie w kilka krótkich, szalenie intensywnych lat. Dwie bezpośrednie i dwie „pośrednie" kontynuacje, sześć odsłon przenośnych, anulowana wersja dla Virtual Boya, serial telewizyjny... I Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest u zarania tego twórczego chaosu, skończone w mniej niż rok. Pozbywające się postaci tytułowej (autorzy byli młodzi i młodością tłumaczyli później tak niebezpieczną zagrywkę), dorzucające grywalną postać „kobiecą" (Dixie), niby całkowicie bezpieczne, realizujące sprawdzoną formułę, a jednak...

Wyspa bananów

Pierwsze Country, choć pod koniec szło w odważniejsze stylistycznie motywy fabryczne,

wycisnęło większość podstaw platformera swoich czasów: dżungle, jaskinie, góry i lasy. Chcąc stworzyć odróżniającą się kontynuację, nie można już było korzystać z oczywistości. Gregg Mayles, człowiek odpowiedzialny za wspomnianą płynność pierwowzoru, pamięta burze mózgów prowadzące do absolutnie unikalnych konceptów kolejnych światów, zaś sam, jako „odwieczny" fan książek, filmów i gier z motywami pirackimi, dorzucił właśnie swoją fiksację, czyniąc ją teoretycznie motywem przewodnim całości. K. Rool stał się kapitanem-porywaczem, zaś jego armię Kremlinów ubrano jak gdyby na nocną premierę The Secret of Monkey Island. Skarby, papugi, szkielety, maszty statków, szantowe motywy muzyczne. Pozornie Diddy's Kong Quest było platformerem pirackim.

Głębiej, niczym te mroczne motywy industrialne w pierwowzorze, skryta była olśniewająca kreatywność umysłów ponoć zupełnie wolnych od kontroli Nintendo (nagroda za wyniki sprzedaży), prowadząca niemal halloweenowym systemem skojarzeń od prostego balu przebierańców do wszystkiego, co niepokojące, fantastyczne, nawiedzone. Cmentarze statków, bagna spowite mgłą, zaniedbane szyby górnicze, zatopione ładownie, ale też nawiedzone wesołe miasteczka, kleiste wnętrza ogromnych uli (tak!) oraz cierniowe labirynty. Mimo dość luźnego wachlowania motywami dzięki pięknie sklejonej mapie Krokodylej Wyspy, na której widzieliśmy rozrastające się cierniska, zatopione wraki, piętrzące się nad tym z lekka horrorowym światem wieże zamku antagonisty, odczuwaliśmy swoistą spójność całej przygody, otwierając się na pomysłowość Rare niczym maniak gastronomii w dobrych kucharskich rękach.

Pod małpią flagą

Poziomy znowu można było przebiec w wariackim tempie, jednak ideą przyświecającą autorom był gameplayowy dualizm, umożliwiający też dowolną ilość kompletnie opcjonalnej eksploracji. Sterta sekretów sygnalizowana wystarczająco dobrze, by o własnych siłach zebrać każdą z ukrytych monet. Zespół Tima Stampera (reżysera) pięknie dyrygował widocznymi na ekranie elementami, zawsze układając banany (tutejsze monetki z Mario) w podpowiedzi dla wprawionych poszukiwaczy skarbów, kreśląc w zasadzie wariację map piracki z powieści przygodowych. A bez wyciskania plansz „na wykrzyknik" nie sposób odblokować bonusowego świata prowadzącego do prawdziwego zakończenia. To prawdopodobnie w 1995 r. Rare zrozumiało potencjał dobrze zaaranżowanego zbieractwa, które w kilka lat doprowadzi do definicji collectathonu (mojego ukochanego podgatunku platformerów 3D). Magia Country 2 tkwi w tym, że niezależnie od podejścia (czy się pędzi, czy się zbiera) dostajemy 16-bitowy ideał.

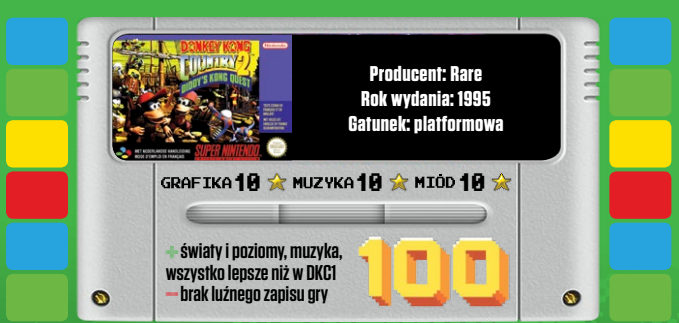
Każdy moment tej przygody oparty został na unikalnym pomyśle, zgodnie z tradycyjną filozofią Nintendo. Jeśli wracało któreś tło – jak pirackie maszty, najpierw na tle czystego nieba, później zdezelowane w ponurych moczarach – odróżniało się własną mechaniką albo wrzucało w skórę któregoś ze zwierzęcych przyjaciół głównego duetu. Światy były przemyślnie „za krótkie", pozostawiając odrobinę niedosytu. Poziom trudności rósł drastycznie, nigdy nie decydując się jednak na paskudne, niesprawiedliwe sztuczki. Gracz wspinał się na sterowiec K. Roola z niesamowitym przeświadczeniem, że oto powoli kończy jedną z najpiękniejszych, najbardziej autorskich, najlepiej brzmiących (David Wise zawsze wiedział, że muzyka w grach o skakaniu może być wolniejsza i nostalgiczna), najbogatszych pod względem zawartości pozycji swoich czasów. I bardzo podobnie będzie przy kto-wie-której powtórce 30 lat później. Perfekcja. Choć polecam robić własne zapisy – najlepiej na „podkręconym" Super Nintendo Classic – po zakończeniu poziomu, bo system płacenia za save'y nigdy nie miał najmniejszego sensu. ★ **Piechota**

DONKEY KONG COUNTRY

Żadne tam „fundamenty" pod doskonalszą kontynuację, ale klasyka sama w sobie, grywalna, zjawiskowa, pięknie płynąca. Zestaw nieco bardziej standardowych poziomów, słabiutko oznaczone sekrety (których zbieranie prowadzi donikąd, dodatkowo spowalniając znakomite tempo), zdecydowanie mniej konceptualnej kreatywności. Wciąż jednakże wystarczająco znakomita rzecz, by wracać do niej regularnie. **80%**

DONKEY KONG COUNTRY 3

Trudno w krótkim okienku wyjaśnić, co w trójce nie do końca wyszło, zwłaszcza widząc zainspirowane Skandynawią i Kanadą pojezierza Północnej Kremisfery w ruchu. Brak standardowej dla serii płynności, mniej pociągające mechaniki, nieco niepotrzebnej waty (minigierki z powtarzaniem sekwencji, polowanie na przeciwników z monetkami), odpychający Kiddy Kong. „Gorsze" Country to wciąż dobry platformer, niemniej z perspektywy całej serii zwieńczenie SNES-owej trylogii było ewidentną czarną owieczką. **68%**



STARWING

AKA Star Fox

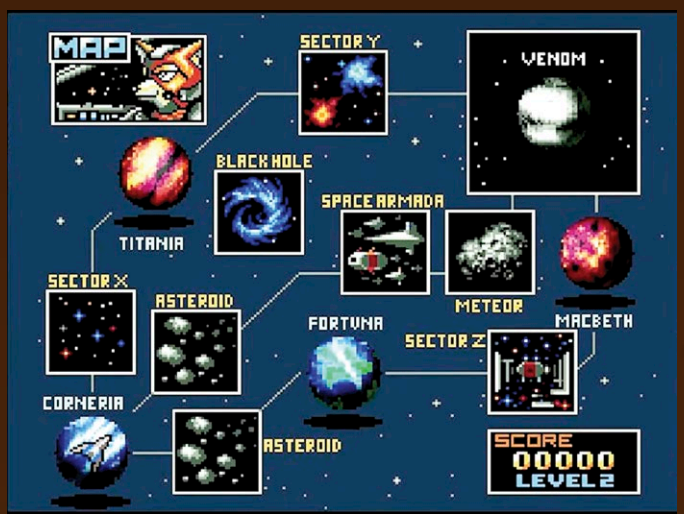
Pomysł na trójwymiarową strzelaninę na szynach z wykorzystaniem statków kosmicznych pojawił się w Nintendo jeszcze w latach 80., w erze panowania ośmiobitowego Nintendo Entertainment System. Japończycy poprosili wtedy o pomoc specjalistów w tej dziedzinie – brytyjski zespół Argonaut Games, znany najlepiej z opracowanej w perspektywie FPP dylogii Starglider wydanej na ówczesne komputery – Amigę, Atari ST czy ZX Spectrum. Na podstawie swoich doświadczeń opracowali oni dla firmy z Kioto prototyp nazwany roboczo NESGliderem, który jednak ostatecznie został przesunięty na silniejszą platformę – nadchodzące dopiero Super Nintendo. Sztuka kompromisu zrealizowana na potrzeby NESGlidera nie poszła jednak na marne, przyczyniła się bowiem do stworzenia innej gry – przenośnej wariacji Starglidera, wydanej na Game Boya w 1992 r. pod tytułem X. Choć przedstawione w grze rozwiązania pamiętały połowę lat 80. i jedynie symulowały wrażenie trójwymiaru, to na małym ekraniku konsoli przenośnej robiły spore wrażenie, stając się tym samym pierwszym „trójwymiarowym" tytułem w portfolio Nintendo. Prawdziwy przełom miał jednak nadejść rok później.

Sztuczki magiczne

Pomimo wyższej mocy obliczeniowej SNES-a prototyp przygotowany przez Brytyjczyków wciąż nie spełniał oczekiwań decydentów z Kioto. Rozwiązanie było tylko jedno – sprzętowe podkręcenie możliwości generowania grafiki 3D. Zamiast jednak czekać latami na debiut kolejnej konsoli, Japończycy zlecili opracowanie specjalnego czipu montowanego bezpośrednio wewnątrz kartridża z grą, tym sposobem omijając ograniczenia samej konsoli. Sprytny wybieg ochrzczono mianem SuperFX i choć pierwotnie procesor powstał wyłącznie z myślą o space shooterze od Argonaut Games, ostatecznie miało skorzystać z niego jeszcze siedem innych tytułów, w tym Doom i Super Mario World 2: Yoshi's Island. Produkcja kosmicznej strzelaniny nie została jednak w całości powierzona Brytyjczykom. Podczas gdy na ich barkach spoczęło okiełznanie nowej technologii oraz programowanie, sam koncept gry oraz tutejszego uniwersum zrodził się w głowach pary Japończyków – niezastąpionego Shigeru Miyamoto (Mario, The Legend of Zelda, Donkey Kong, Pikmin) oraz Katsuyi Eguchiego (Animal Crossing). Twórcy widzieli nową grę jako strzelaninę w stylu automatów arcade ze statkiem w stylu myśliwca X-Wing z „Gwiezdnych wojen" na pierwszym planie. Pomimo wykorzystania otoczki science fiction w myśl familijnej i nieco żartobliwej filozofii Nintendo w rolach głównych obsadzono humanoidalne zwierzęta, z czego tym głównym został lis – Fox McCloud. Od jego postaci wzięto też ostateczny tytuł projektu – Star Fox. Przez wzgląd na podobieństwo tytułu do nazwy niemieckiej firmy StarVox na rynku europejskim gra zadebiutowała jako Starwing.

Japońskie SF

Lis nie wziął się jednak znikąd.



Miyamoto zaczerpnął pomysł wprost z japońskich wierzeń, wzorując się na istotach znanych jako Kitsune – magicznych lisach zdolnych do zmiany kształtu, a także rzucania na ludzi uroków. A dokładniej na wizerunku Kitsune utrwalonym pod postacią posągu w świątyni Fushimi Inari-taisha w Kioto, ulokowanej niespełna 2 kilometry od siedziby Nintendo i często odwiedzanej przez pomysłowego twórcę. Z tego samego miejsca pochodzą także bramy, przez które w trakcie rozgrywki regularnie musiał przelatywać statek. Były one wzorowane na drodze prowadzącej do górnych partii świątyni, znanej doskonale na całym świecie jako Senbon-Torii – ścieżka pod tysiącem czerwonych bram.

Z japońskiego folkloru czerpał również główny projektant gry, Takaya Imamura, wzorując pomagierów McClouda na ptaku oraz zającu, z kolei walczące ze sobą strony fikcyjnego konfliktu obsadzając uczłowieczonymi psami i małpami, parafrazując w ten sposób japońskie powiedzenie „Ken'en no naka", czyli dosłownie „jak psy i małpy", a oznaczające wrogość wobec siebie. Wspaniale, że nawet w tak futurystycznej wizji świata udało się przemycić tak wiele unikatowych motywów z Kraju Kwitnącej Wiśni.

Technologie jutra

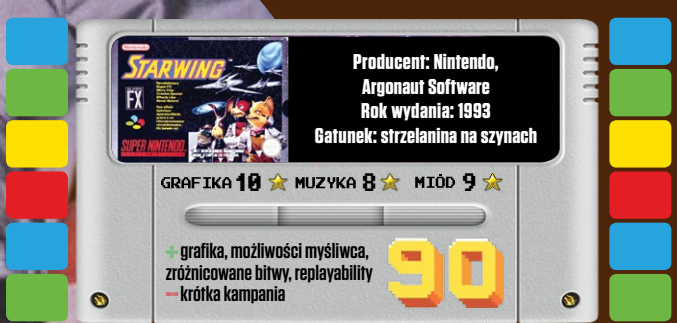
Starwing ostatecznie zadebiutował w 1993 r. i z wynikiem 4 mln sprzedanych egzemplarzy błyskawicznie wyrósł na jedną z najważniejszych marek w portfolio Nintendo. I nie bez przyczyny. Choć sama rozgrywka z grubsza ograniczała się do nawigowania Airwingiem – myśliwcem Foxa – i ostrzeliwania się przeciwko licznie nacierającym z naprzeciwka wrogim jednostkom, całość imponowała pod względem technologicznym. Bynajmniej nie tylko ze względu na wykonane w pełnym 3D modele zarówno statków, jak i mijanych elementów otoczenia. Wrażenie robiła także dynamiczna, nachylająca się w różnych kierunkach praca kamery oraz zachowanie samego myśliwca, zdolnego do przyspieszania, zwalniania, a także wykonywania beczek w różnych kierunkach. Wespół ze zróżnicowaniem bitew, toczonych zarówno przy powierzchni planet, jak i w przestrzeni kosmicznej czy wewnątrz baz, a także efektownym rozpadaniem się tak wrogich obiektów, jak i samego Airwinga, który w wyniku zbyt częstych kolizji mógł utracić elementy skrzydeł wraz z przymocowaną do nich bronią, całość dawała rezultaty dalece wykraczające ponad poziom, do którego przyzwyczaił graczy SNES.

Krótko nie znaczy źle

Choć do napisów końcowych można było tutaj dotrzeć w ciągu nieco ponad godziny, pewna swoboda w wyborze kolejnych misji wymagała przynajmniej trzech podejść, aby sprawdzić pełną zawartość gry. Na replayability pozytywnie wpływała też arcade'owa konstrukcja zabawy zachęcająca do poprawiania w poszczególnych etapach ustanowionych wcześniej wyników punktowych. Starwing to zatem jeden z wielu przypadków, w których „krótko" wcale nie musi oznaczać czegoś złego. A przynajmniej nie w stopniu faktycznie wpływającym na generalne wrażenia z zabawy. To przełomowy i niezwykle grywalny tytuł, który położył kamień węgielny pod popularyzację grafiki 3D na konsolach. I to w czasach, w których nie było to jeszcze możliwe. Jeżeli komuś mogło się to wtedy udać, to tylko Nintendo. ✳ **Komodo**

SKARB ODZYSKANY

Czemu pomimo olbrzymiego sukcesu Starwinga na jego sequel musieliśmy czekać aż cztery lata, do czasu debiutu Nintendo 64? Tego rodzaju decyzję wymusiły uwarunkowania rynkowe, gdzie wraz z premierą takich urządzeń jak 3DO, Saturn i PlayStation (lata 1993-1994) grafika 3D przechodziła gwałtowną metamorfozę, dalece wyprzedzając jeszcze niedawno imponującą oprawę strzelaniny Nintendo. Choć więc w 1995 r. Star Fox 2 nie tyle nawet znajdował się w produkcji, ile był już w całości ukończony, w obawie o nieprzychylne porównania do konkurencyjnych tytułów 3D Japończycy podjęli bolesną decyzję o anulowaniu projektu. Szczęśliwie jednak w 2017 r., wraz z pojawieniem się w sklepach retrokonsoli Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System, przypomnieli sobie o tym utraconym skarbie i umieścili go pośród 21 tytułów załadowanych w pamięć sprzętu. Choć z oczywistych przyczyn w tych czasach gra nie mogła robić wielkiego wrażenia, wciąż zaskakiwała obecnością innowacyjnych mechanik, jak chociażby możliwością transformacji Airwinga w Walkera – dwunożną maszynę kroczącą, która w serii oficjalnie pojawiła się po raz pierwszy dopiero w Star Fox Zero wydanym na Wii U w 2016 r. Dziś Star Fox 2 jest dostępny z poziomu konsol z rodziny Switch w ramach usługi Nintendo Switch Online.



SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

Popularność, jaką zdobył dinozaur Yoshi po swoim debiucie w Super Mario World, sprawiła, że obsadzono go w kolejnych tytułach. Shigeru Miyamoto postanowił nawet pójść krok dalej i poświęcił mu całą grę w formie sequela Super Mario World, który w założeniach miał być bardziej przystępny niż poprzednie odsłony z wąsatym hydraulikiem.

W tym celu zrezygnowano nawet z tradycyjnej zasady „wystarczy, że dotkniesz, a stracisz życie". Po kontakcie z wrogiem nie umieraliśmy od razu – maluszek wylatywał w bańce i naszym zadaniem było pochwycenie go z powrotem, zanim zegar dobije zera (30 sek.). Poza tym znacznie łatwiej się skakało z uwagi na dłuższe unoszenie się w powietrzu, a same etapy zawierały więcej elementów do eksploracji niż unikania przeszkód. Głównym założeniem zabawy było transportowanie Mario przez świat, ale żeby miało to ręce i nogi, zespół deweloperski uznał, że Marian musi być niemowlakiem, aby uzasadnić jego niezdolność do samodzielnego chodzenia. W praktyce jednak były momenty, w których Baby Mario zapylał sam na nóżkach z pelerynką Supermana (nawet po ścianach) i kosił wszystkich napotkanych wrogów, o ile łyknęliśmy wcześniej złotą gwiazdkę.

Wizualny majstersztyk

W trakcie prac nad Yoshi's Island na rynku zdążył się już ukazać Donkey Kong Country z grafiką generowaną komputerowo, która później stała się standardem, ale nie zdołano już jej zaimplementować w Super Mario World 2: Yoshi's Island. W ramach rekompensaty postawiono na rewolucyjną jak na tamte czasy ręcznie rysowaną technikę z cyfrowym skanowaniem, a następnie przybliżaniem piksel po pikselu. Autorzy chcieli, aby produkcja wyglądała jak obrazek z książki dla dzieci i trzeba przyznać, że im się ta sztuka udała dzięki zastosowaniu pastelowych kolorów i wspomnianego stylu graficznego. Kompromis stanowiły animacje przerywnikowe wykonane w stylu prerenderowanym, kontrastującym z resztą gry. Według Miyamoto prace nad Yoshi's Island trwały cztery lata, co pozwoliło zespołowi dodać wiele magicznych sztuczek jak trójwymiarowe ściany wpadające w tło, obiekty, które są w stanie dynamicznie się obracać i zmieniać rozmiar, czy psychodeliczny efekt falowania, gdy Yoshi łyknie halucynogennego grzybka. Na to wszystko pozwolił kartridż z dodatkowym mikroukładem do obsługi rotacji, skalowania i innych efektów specjalnych zmieniających sprite'y. W tym celu miał być wykorzystywany Super FX, ale w związku z tym, że Big N przestało wspierać ten układ, dzieło jako pierwsze obsługiwało Super FX2 od Argonaut Games. Koniec końców dostaliśmy wizualny majstersztyk wywołujący po dziś dzień szczękoopad wśród grających.

Fascynowała również nowa mechanika rozgrywki, która mocno wyróżniała SMW2 od poprzednich części serii. Otóż Yoshi potrafił połykać wrogów w całości, a następnie znosił z nich jaja, które maszerowały z nim jako amunicja do rzucania. Połknięte obiekty wywoływały różne anomalie i tym sposobem dinuś mógł strzelać pestkami czy zamrażać oddechem, okazjonalnie potrafił przeobrazić się w helikopter czy kreta, przekopując podziemia. Michę cieszyły liczne sekrety zachęcające nas do dogłębnej eksploracji poziomów w postaci np. fasolek, z których wyrastały pnącza do ukrytych obszarów. Mnie rozczarowywała za to rezygnacja z nieliniowego wyboru kolejnej planszy. Twórcy tłumaczyli to chęcią doskonalenia swoich umiejętności przez graczy poprzez przechodzenie ponownie tych samych poziomów i zgarnianie coraz lepszych not, a nie omijanie trudnych momentów z mapki świata. Nie zmienia to faktu, że Yoshi's Island na SNES okazał się olbrzymim sukcesem, znajdując blisko 4 mln odbiorców, co jak do tej pory okazało się najlepszym wynikiem w dziejach serii. ★ **Majk**

Pilotwings

Pełnienie roli gry, która zarazem jest demem technicznym pokazującym możliwości nowej konsoli, nie jest łatwe. Pilotwings miał takie zadanie dwukrotnie – podczas startu SNES-a i na samą premierę Nintendo 64. W pierwszym przypadku spełnił swoją rolę lepiej, ale to wersja na N64 była lepszą grą. Nas jednak dzisiaj interesuje ten pierwszy przypadek.

Zabawa z Mode 7

Dragonfly – taka była nazwa kodowa Pilotwings, a raczej demka pokazywanego przez Nintendo przed premierą SNES-a. Kawałek gry z latającym pojazdem miał zademonstrować, co potrafi tryb Mode 7 i wspierający go koprocesor (więcej o tym trybie piszemy w artykule o premierze SNES-a). Nie wiadomo, na którym etapie Entertainment Analysis & Development ekipa Nintendo tworząca trzy gry startowe na SNES-a (pozostałymi były Super Mario World i F-Zero) przekształciła Dragonfly w coś na kształt uproszczonego symulatora aeroklubu.

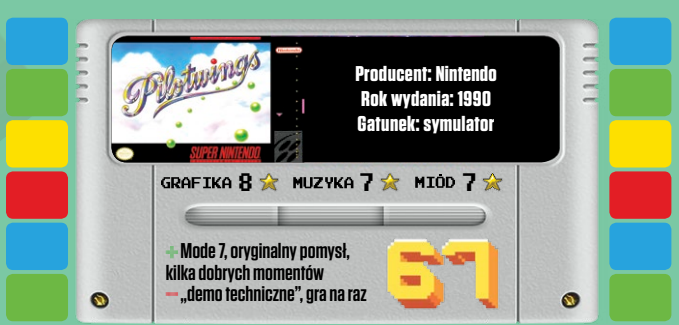
Technicznie rzecz biorąc, Pilotwings wszedł do sprzedaży miesiąc po japońskiej premierze konsoli, ale w USA pojawił się już w dzień debiutu. Z jednej strony gra pokazywała możliwości Mode 7, ale z drugiej była dość uboga w treść. Na czym polegała zabawa? Na zaliczeniu kilku powietrznych wyzwań, w których latamy dwupłatowcem, lotnią, na jetpacku, a także uprawiamy skydiving (z lądowaniem ze spadochronem) oraz (w dwóch bonusowych misjach) pilotujemy śmigłowiec wojskowy. Aby dostać licencję (przejść etap), musieliśmy nie tylko zaliczyć po drodze wyznaczone markery i wylądować, ale zmierzyć się jeszcze z dodatkowymi wyzwaniami, np. zrobić to w odpowiednim czasie, przy odpowiedniej ilości paliwa itd. Początkowo było łatwo, ale tytuł szybko rzucał graczom podniebne wyzwanie.

Twarde lądowanie

Pilotwings miał to do siebie, że w dniu premiery gracze, co widać dzisiaj na podstawie chociażby recenzji, byli zafascynowani nową formą oprawy graficznej przypominającej prawdziwe 3D. Jednocześnie zdawali sobie sprawę, że to zupełnie inna forma rozrywki niż Super Mario World i F-Zero. Niestety Pilotwings już po dwóch-trzech latach zestarzał się gorzej niż nawet wspomniane dwie gry, a po debiucie takich pozycji jak Super Mario Kart, wywołujący zachwyty aspekt techniczny Mode 7 totalnie zszedł na dalszy plan. Gra mimo wszystko miała i ma swój urok, będąc tytułem bardzo „w stylu Nintendo", czyli z fajną stylistyką, niesztampowymi pomysłami i brakiem przemocy. Nawet te dwie misje z helikopterem wojskowym to w praktyce strzelanie do obrony przeciwlotniczej i ratowanie zakładników. Zero złej karmy.

Miałem wyjątkową szansę zobaczyć opisywaną grę w akcji jakiś rok po premierze w Europie (ok. 1993 r.). Potwierdzam – ten styl graficzny robił wrażenie. Również sam pomysł na grę (czyli „symulator aeroklubu") był dla mnie zrozumiały, bo tego typu tytuły nie były czymś nietypowym na ośmio- i 16-bitowych komputerach. Zresztą dzisiaj wiemy, że takie było założenie Nintendo – stworzenie gry, która przypominała komputerowe hity, łącząc je z własnym stylem projektowania. Nie zabrakło tutaj kilku świetnych momentów jak pierwsza sesja skydivingu z próbą wylądowania na wyznaczonym polu ze spadochronem czy nocne przemierzanie przestworzy na lotni. Pilotwings bez wątpienia zalicza się do grona tych gier, które momentalnie kojarzą się ze SNES-em. Ale niekoniecznie już z beztroską zabawą. Ile razy można próbować dolecieć do celu jetpackiem przy ograniczonej ilości paliwa? Odpowiedź brzmi – bardzo wiele. Na tym polegał urok tej gry. Z pewnością frustracja była mniejsza, jeśli ktoś mierzył się z takimi wyzwaniami niedługo po debiucie konsoli, kiedy grafika nadal robiła duże wrażenie.

Niezależnie od problemów wieku dziecięcego Pilotwings pozostaje klasykiem, grą symbolem pierwszych miesięcy SNES-a i przede wszystkim udaną pokazówką tego, co potrafił nowy sprzęt Nintendo. A o to przecież od początku chodziło. ☆ **Dżujo**



Demolition Man

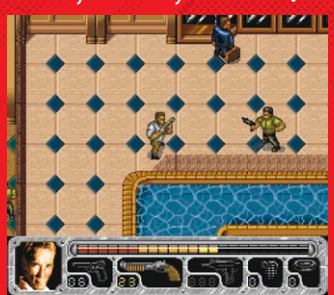
„Człowiek demolka" nie był tak wielkim hitem w kinach, jak chciałby Stallone, ale dzisiaj ma status kultowego. Acclaim też spodziewało się hitu, zatem nic dziwnego, że nie zabrakło 16-bitowej wersji tego akcyjniaka. Postawiono na strzelankę widzianą z boku, plus dwa etapy „z góry", w których musimy uratować zakładników (najsłabsza część gry). Natomiast pozostały gameplay trzymał się całkiem nieźle. Grę – podobnie jak film – otwierała scena, w której Sly (czy raczej John Spartan) skakał na bungie ze śmigłowca policyjnego (mogliśmy strzelać!), a potem przemierzał Los Angeles roku 1996. Dalej akcja przenosiła się do 2032 r., gdzie przestępczość nie istniała, wszystko było politycznie poprawne, a w toalecie królowały trzy muszelki (kto nie wie, o co chodzi, niech sprawdzi w sieci). Oczywiście nic nie było takie proste, bo musieliśmy pokonać superterrorystę Simona i jego bandę.

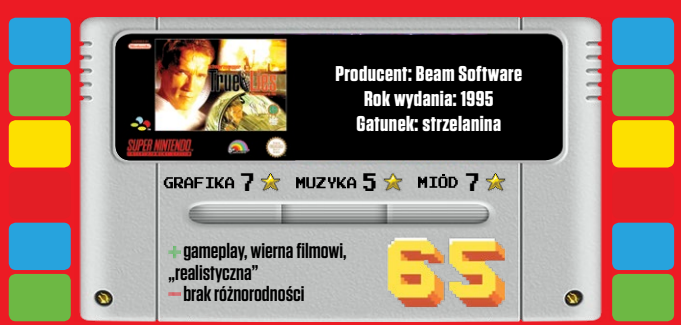
Zastanawiałem się, który tytuł na podstawie filmów ze Sly'em wybrać do recki – nie było warto pisać o grze opartej na „Na krawędzi" (największego hitu Stallone'a z lat 90., w sumie jego ostatniego dużego blockbustera), bo była to słaba chodzona bijatyka. Myślałem o Judge Dredd, całkiem poprawnej grze w podobnym stylu, co „Człowiek demolka", ale 16-bitowy Demolition Man jakoś utknął mi bardziej w pamięci. Chyba największa w tym zasługa szaleńczego tempa akcji i bezwzględnego poziomu trudności. Tutaj trzeba było grać bardzo metodycznie, a zarazem mieć potężny refleks – gra nie wybaczała, co było już czuć na pierwszym etapie. Potem, kiedy już opanowaliśmy gameplay, było lepiej, choć koniec gry nieco nużył. Akcja, dość wiernie, śledziła fabułę filmu, z finałem w kriogenicznym więzieniu i Simonem jako ostatnim bossem. Tego typu licencyjne średniaki były częścią 16-bitowej diety gracza, kiedy człowiek nie miał w co zagrać. Demolition Man wywiązywał się ze swojego zadania. ★ **Dżujo**

True Lies

„Prawdziwe kłamstwa" pozostają absolutnym klasykiem i jednym z najlepszych filmów z Arnoldem. Wiele osób powie, że to był jego ostatni bardzo dobry film (zaliczam się do tego grona). Łowca licencji, Acclaim, pewnie zapłacił niezłą sumkę za prawa do duetu Arnold i Cameron, robiąc cztery wersje gry True Lies (dwie na konsole stacjonarne, dwie na przenośne). Port na SNES-a i Mega Drive'a był całkiem udaną kopią The Chaos Engine, czyli strzelanką widzianą z góry (i trochę z boku). Tytuł w żadnym stopniu nie zaskakiwał, ale – na tle innych licencji filmów akcji – miał całkiem udaną mechanikę. Arnold (czyli Harry) miał do zaliczenia kilka misji wiernie odtwarzających wydarzenia z filmu (są nawet zdigitalizowane kadry filmowe), a w rozprawieniu się z terrorystami pomagały mu pistolet, uzi, strzelba i miotacz ognia. I niczym u Gabe'a Logana w Syphon Filter, tutaj też kluczowym elementem zabawy była przewrotka, dzięki której można było uniknąć trafienia. Grało się w to nieźle.

Arnold miał sporego pecha do SNES-owych licencji. Gra na bazie „Terminatora 2" była absolutnym dziadostwem. Konwersja automatowego T2: Judgment Day była lepsza, ale nie miała szans z oryginałem. Natomiast Last Action Hero był pośmiewiskiem. Pozostaje True Lies – świetny film, niezła gra. Co rzucało się w oczy już wtedy, i nadal da się to zauważyć, to pewien realizm całej zabawy. Nie było bossów w stylu: wielki czołg czy facet z dwoma wyrzutniami rakiet – przeciwnicy byli ludźmi z krwi i kości. Tak, brakowało trochę różnorodności w lokacjach i wrogach, ale musieliśmy nawet uważać na cywilów – zabicie trzech w danej misji, co było łatwe przez przypadek, oznaczało game over. Nikogo tutaj nie poniosła fantazja. Wbrew pozorom to nie było takie oczywiste w epoce 16 bitów, gdzie wszystko musiało być „over the top". O tym, że to był solidny tytuł, niech świadczy fakt, że jego reżyser zrobił potem obie części The Mercenaries, Destroy All Humans! oraz The Saboteur. W tych grach czuć trochę ducha True Lies ze SNES-a, z tym że były one o wiele bardziej bombastyczne. ★ **Dżujo**





Ogre Battle

The March of the Black Queen

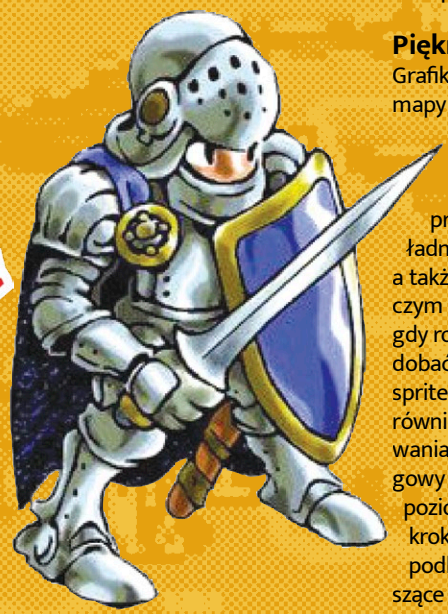
Krytycy gier wideo bardzo chętnie wskazują brak ambitnych fabuł jako koronny przykład, dlaczego ta forma rozrywki jest gorsza od książek czy filmów. Najlepszą metodą na skuteczne zbicie takich „argumentów" jest zaprezentowanie im twórczości Yasumiego Matsuno, twórcy m.in. Vagrant Story, Final Fantasy Tactics i MadWorld. Najlepiej zacząć od pierwszej gry, przy której pracował jako reżyser.

Ogre Battle: The March of the Black Queen jest nie tylko strategią czasu rzeczywistego z elementami RPG. To również wielopłaszczyznowa opowieść o walce z tyranią; dążeniu do sprawiedliwości w świecie, gdzie każda frakcja w inny sposób definiuje to pojęcie; o osobistych dramatach i o tym, co niesie ze sobą wojna toczona nawet w słusznej sprawie. Zespół Quest pod kierownictwem Matsuno stworzył świat, w którym od decyzji gracza zależy, w jaki sposób będzie postrzegany bohater, które postacie przyłączą się do niego, a kto stanie naprzeciwko, czy konkretny quest w ogóle będzie dla niego dostępny i w końcu które z 13 zakończeń zobaczy. Ogre Battle było i jest doskonałym przykładem na to, że już ponad trzy dekady temu gry wideo opowiadały historie z powodzeniem mogące rywalizować z książkami. I potrafiły to zrobić, jednocześnie oferując rozbudowaną rozgrywkę.

Tęgi umysł

Ogre Battle nie było taktycznym RPG-iem, gdzie dwie walczące drużyny stają naprzeciw siebie, a gracz sterował jednostkami w turach. Tutaj walki rozgrywały się automatycznie, a rola grającego sprowadzała się do odpowiedniego doboru składu danej ekipy, właściwego ustawienia jednostek ze względu na rolę (magowie lepiej się sprawdzali, stojąc z tyłu, żołnierze z przodu itd.), ewentualnej zmiany głównego celu w trakcie walki, a także do rozwoju jednostek i ewentualnej zmiany ich klasy. Wpływ na każdą drużynę miała reputacja bohatera oraz decyzja, czy znajdą się w niej stwory lepiej radzące sobie w walce nocą, jak np. wampiry. Każda taka grupa mogła się składać z maksymalnie pięciu jednostek, a liczba ta się zmniejszała, jeśli w składzie znalazł się np. smok. Wszystkim jednostkom należał się żołd. Był wypłacany codziennie, co wymuszało skuteczne zarządzanie nie tylko samym wojskiem, ale również środkami na jego utrzymanie.

Wojsko poruszało się po mapie świata. Gracz wskazywał drużynom, w jakim kierunku mają się udać, które miasto wyzwolić spod tyranii cesarzowej Endory, a także jakich przeciwników zaatakować. Na każdy uprzednio wyczyszczony fragment kontynentu Zetegenii można było wrócić, by zmierzyć się z losowymi przeciwnikami w celu podbicia poziomu doświadczenia, ale też żeby odkryć nowe miasta czy świątynie. Nie wszystkie były widoczne na mapie, co pozwalało dłużej czerpać radość z eksploracji świata gry. Z drugiej strony przedłużanie rozgrywki mogło sprawić, że trudniej było o żołd. Mieszkańcy miast mogli zacząć się buntować, podejrzewając bohatera o celowe przeciąganie wojny, by wyciągnąć od nich więcej złota.

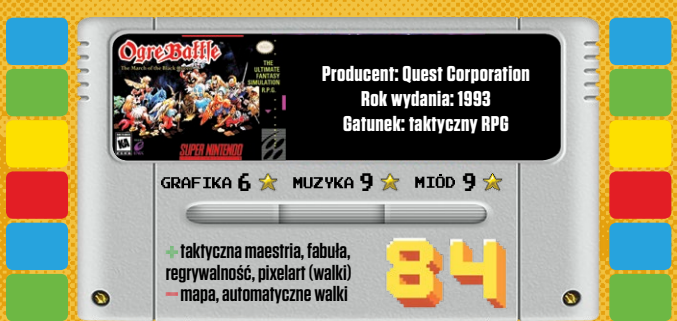


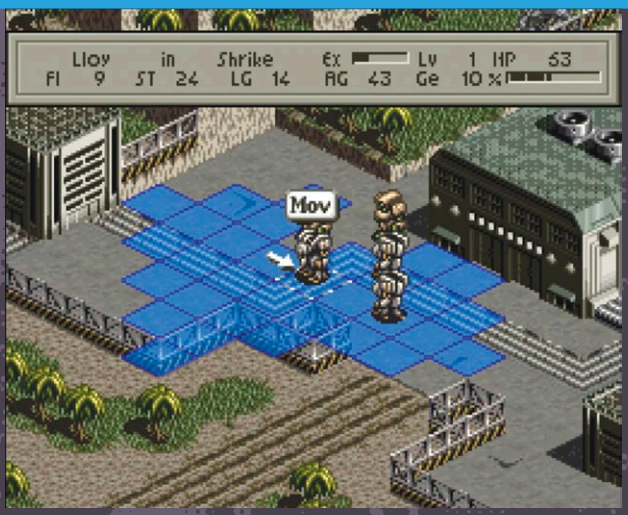
Dodatkowym utrudnieniem był fakt, że raz zdobyte miasta mogły zostać odbite przez przeciwnika, co odbijało się negatywnie na reputacji bohatera.

Piękna dusza

Grafika w trakcie eksploracji mapy nie przyśpieszała bicia serca i właściwie to ten element obniża ogólną ocenę za oprawę. Proste przedstawienie terenu, nieładne ikony ukazujące drużyny, a także miasta – nie ma nad czym się rozpływać. Co innego, gdy rozpoczynała się walka. Podobać mogły się zarówno same sprite'y walczących jednostek, jak również animacje ataków i używania czarów. To japoński erpegowy pixel art na najwyższym poziomie. Oprawie graficznej na krok nie ustępowała muzyka, podkreślająca emocje towarzyszące danej scenie. Pompatyczna, zagrzewająca do walki, nastrojowa, refleksyjna, gdy trzeba.

Wszystko to składa się na grę, która nawet po trzech dekadach może zachwycać. Pod warunkiem że ma się sporo wolnego czasu i dużo cierpliwości, bo tempo rozgrywki nie jest szczególnie wysokie. W przypadku tak dobrej produkcji i świetnej historii warto jednak przymknąć na to oko. ☆ **Mielu**





FRONT MISSION

Na SNES-ie zapoczątkowała swój żywot wspaniała seria o mechach – Front Mission. Taktyczna rozgrywka połączona z rozwiniętą fabułą stawiającą na rozbudowane, kroczące maszyny wojenne: wanzery. Jedynka się wybiła, a trzecia odsłona znalazła się w moim rankingu Top 10 Ever.

Początki jednak nie były łatwe. To był pierwszy projekt, który Square zlecał zewnętrznej firmie, G-Craft. Producent i zarazem scenarzysta, murarz-tynkarz-akrobata, zaczął przebijać się przez betony firmowe. Mowa o Toshiro Tsuchidzie, który zaprezentował projekt o nazwie 100 Missions. Ten został odrzucony i uznany za zbyt radykalny. Dlaczego? Od muru odbijał się bowiem pomysł uczynienia mechów głównymi postaciami, które Square odrzucało, zapewne nie mając licencji popularnych marek typu Gundam. Aż w końcu zaiskrzyło, gdy także sam Hironobu Sakaguchi i Shinji Hashimoto wsparli projekt jako zadeklarowani fani mechów. Dodatkowo zaaranżowano kompozytorów soundtracku, Noriko Matsuedę i Yoko Shimomurę. Dzięki temu gra, nawet dzisiaj, ma w sobie „to coś", które podrywa na nogi niczym alarm na obozie Obrony Wojsk Terytorialnych, by wskoczyć w mechy i od razu odpowiedzieć na zagrożenie.

Dawaj na warsztat

Front Mission był przede wszystkim grą taktyczną, bez wyraźnej spuścizny gatunku, bo ten gatunek ten tytuł dopiero tworzył. Idea, która stworzyła podwaliny pod kultową serię Armored Core, stawiającej na akcję i rozbudowany garaż do modyfikowania mechów. Poza misjami głównymi mogliśmy brać udział w specjalnej arenie 1 XS 1 (SI), by zmierzyć się z różnorodnym mechami i zdobyć fundusze, co prowadziło nas do miast, barów, sklepów z częściami i garażu. Garażu, w którym mogliśmy zmienić poszczególne podzespoły i bronie. Trzeba było uważać tylko na maksymalne obciążenie nóg (wszak wymienne), czy dana broń jest chwytna i gdzie zamontowana. Nasz imponujący wanzer składał się z zasadniczych części: lewego i prawego ramienia (zniszczenie ich uniemożliwiało korzystanie z zajmowanych tam broni), nóg (których rozwalenie ograniczało poruszanie się i uniki), po korpus, którego destrukcja oznaczała game over dla tego mecha.

Kluczową decyzją w grze, poza zaskakującym rozwojem fabuły, była zatem praca w warsztacie, by stworzyć swój team idealnie współpracujących mechów: kto zostaje z tyłu, ostrzeliwuje pole rakietami i razi bronią długodystansową (precyzyjny hit w daną część wanzera), kto wspiera, a kto leci „na przypał" – uzbrojony w tarczę i broń służącą do walki wręcz, jak kastet, pałki tonfa czy swoistą „maczugę". To jeszcze pierwsze Front Mission. Wszelkie wstawki bitewne prezentowane były niczym ujęcia z klasycznych jRPG-ów, w izometrycznym rzucie, których opis zmieniała zastosowana przez nas broń i jej obrażenia. Było czym się tutaj bawić, ale najbardziej zaskakujące okazywały się chwile, gdy nasze własne modyfikacje w konstrukcjach mechów naprawdę sprawdzały się w trakcie bitew „polowych". Dodajmy, że piloci również się rozwijali, zyskując nowe umiejętności wraz ze wzrostem doświadczenia, więc można było ich szkolić do konkretnych ról na polu walki. Choć w miarę postępów w kampanii, w której cele skupiały się zarówno na niszczeniu, jak i ochronie jednostek, dało się odczuć, że broń biała jest mniej skuteczna niż ta dalekiego zasięgu i automatyczna pozwalająca celować w wiele części.

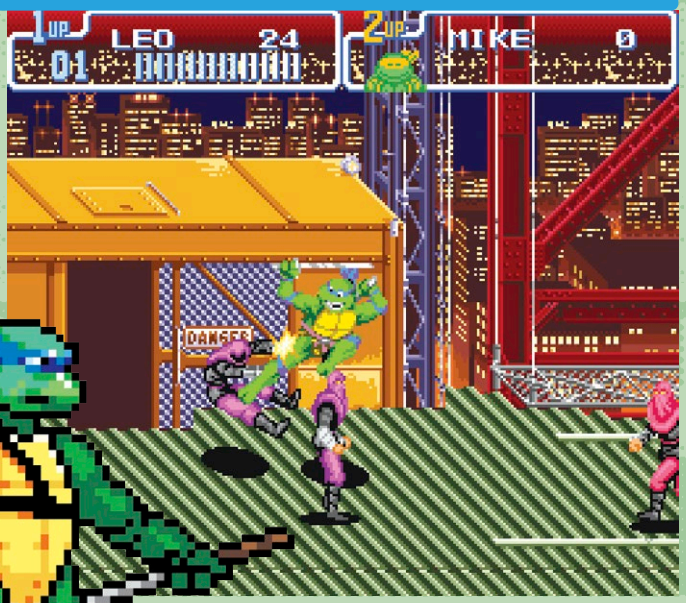
Wojna to zło

Wróćmy jeszcze do fabuły. Akcja rozgrywała się w 2090 r. na fikcyjnej wyspie na Oceanie Spokojnym powstałej w wyniku aktywności wulkanicznej, o której terytorium walczyły dwa supermocarstwa – Stany Zjednoczone Nowego Kontynentu (USN) i Unia Spółdzielcza Oceanii (OCU). To jednak tylko szczyt góry lodowej, a sama gra była raczej manifestem antywojennym z naprawdę dojrzałą fabułą. A dodajmy, że portrety postaci to dzieła Yoshitakiego Amano, którego fanom Final Fantasy nie trzeba przedstawiać. Gra doczekała się remake'ów, by wspomnieć Front Mission 1st na PSX czy najnowsze wydanie w postaci Front Mission 1st: Remake na współczesne konsole, stworzone zresztą przez Polaków. Jednak oryginał do dziś wciąż bawi jak cholera! ;) A zwieńczeniem serii jest jej trzecia odsłona, jedna z najlepszych gier ever. Wielka szkoda, że jedynka na SNES-a oficjalnie nigdy nie opuściła granic Japonii. ✶ **Kali**

KROCZĄCY CZOŁG

Dość ciekawa jest nazwa obecnych tu mechów, określanych jako „wanzery". To skrót od niemieckiego „Wander Panzer" (kroczący czołg). I tak w tej grze mechy wyglądają, to nie są geary napędzane dopalaczami, tylko ciężkie jednostki pancerne, zjadające czołgi na śniadanie.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV
TURTLES IN TIME



Kłótnie o to, która konsola jest lepsza, w przypadku żółwi nie miała większego sensu. W porcie na Mega Drive wycięto poziomy z Mode 7, nie można było rzucać przeciwnikami w ekran oraz brakowało kilka innych drobiazgów. Nawet tytuł miał inny. Dodatkowy poziom i tryb nie wynagradzały niesmaku. SNES w tym przypadku wygrywał, mimo iż nie była to idealna konwersja.

Jeśli dorastało się w latach 90., to nie było bata, by telewizor nie był włączony, gdy leciały „Wojownicze Żółwie Ninja". Kłótnie z rówieśnikami o to, który jest lepszy, były na porządku dziennym i nawet dziś emocje mogą być wysokie, gdy padnie pytanie: Leo czy Raphael? Turtles in Time było kolejnym tytułem od Konami, który był dokładnie tym, czego fani oczekiwali. Znakomicie przeniesiono postaci z ekranów telewizorów, było sporo etapów, walki ze znanymi przeciwnikami oraz po prostu megaradocha z klepania zastępów piechoty Klanu Stopy. Konwersja na Super Nintendo była jeszcze lepsza, nie dość, że wyglądała prawie tak jak na automatach, to autorzy poszli o krok dalej i wykorzystali możliwości sprzętu.

Heroes in a half shell

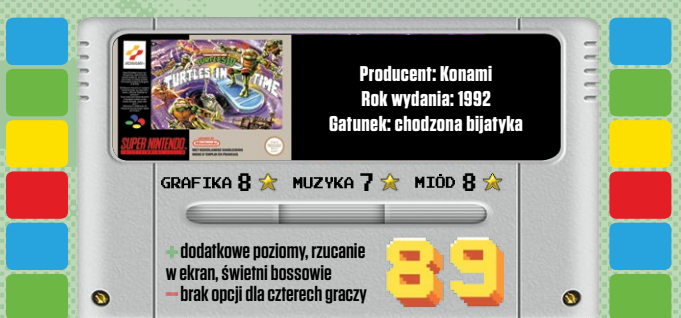
Pomijając to, że w tytule była czwórka, mimo iż tylko Japończycy dostali trzy gry z żółwiami, Turtles in Time było i nadal jest jedną z tych produkcji, w które gra się dobrze. Nie przeszkadzało i nie będzie przeszkadzać fakt, że na ekranie nie pojawia się tylu przeciwników, co na automatach, co po części wpłynęło na bardziej przystępną rozgrywkę dzięki obniżonemu poziomowi trudności. Kilka poziomów zostało przerobionych w Mode 7, dzięki czemu mieliśmy złudzenie trzeciego wymiaru oraz urozmaicenie rozgrywki. Dodano nowy poziom, nowych bossów, kilku zamieniono na lepszych. Zamiast „betonu" był Slash, czyli „piąty brat", pojawili się także Tokka i Rahzar znani z drugiego filmu aktorskiego. Mało? Spokojnie, Konami zadbało, aby kart siedział w konsoli długo, dodając Time-Trail oraz tryb ulicznego wojownika, aby można było pokazać, który żółw jest lepszy.

Turtle power!

Rozgrywka to klasyczna chodzona bijatyka, skok, atak, rzut i atak specjalny. Nic więcej nie trzeba. Bolał trochę brak automatowej możliwości grania z trójką znajomych, ale przynajmniej drugi pad znalazł zastosowanie. Kilka pierwszych lokacji znaliśmy z kreskówki, natomiast po walce ze Shredderem tytułowa przygoda w czasie naprawdę się zaczynała. Z ulic Nowego Jorku trafialiśmy do czasów prehistorycznych, następnie na okręt piratów, z którego przenosiliśmy się na Dziki Zachód. Bonusowy etap w przyszłości, będący swoistym biedatorem z F-Zero, przenosił nas po walce do bazy gwiezdnej. Gdy ją oczyściliśmy z kosmicznego plugastwa, czekało nas ostateczne starcie i napisy końcowe. Wydaje się to dość proste i jest, pod warunkiem że wiemy, co robimy i znamy techniki na wrogów. Poziom trudności był niższy, nawet gdy graliśmy sami. Natomiast z partnerem niektóre walki były po prostu śmiesznie proste, gdy ustawiliśmy się odpowiednio i zamienialiśmy wroga w piłeczkę do ping ponga. Dodatkowe tryby to niespecjalnie ambitne dodatki, ale dawały nieco frajdy po wyuczeniu się całej gry na pamięć. Całość to dosłownie interaktywna kreskówka, wszystkie postacie były niemalże żywcem przeniesione z serialu animowanego. Paleta kolorów idealnie się komponowała choć w niektórych poziomach czuć było pewną monotonię i przesyt brązu oraz pomarańczy. Mimo to pixel art jest wieczny, czego idealnym przykładem był słabiutki remaster wydany po latach, czyli Re-Shelled, gdzie „nowoczesna" grafika 3D całkiem zabiła styl wizualny. Nawet mimo niższej rozdzielczości i pewnych cięć, choćby w liczbie przeciwników, Turtles in Time w wersji domowej było pod wieloma względami lepszą grą niż automatowy starszy brat. Miało bardziej zbalansowaną rozgrywkę, dodatkowe poziomy i dodatkowych wrogów. Konami naprawdę się postarało, aby to nie był tylko czysty port.

Cowabunga!

Jeśli nie graliście, to nie wiem, czy możecie się nazwać fanami Żółwi. Jest tutaj wszystko, co powinno być, a nawet więcej. W dodatku to jedna z lepszych, jeśli nie najlepsza chodzona bijatyka na tej konsoli, z całą pewnością najlepsza gra z Żółwiami na Super Nintendo. Klepanie wrogów daje masę frajdy, szczególnie gdy rzucimy nimi w ekran. Rzucanie włazów do kanałów, zbieranie kawałków pizzy, spuszczanie manta Bebopowi i Rocksteady'emu, a w szczególności Shredderowi to czysta przyjemność. Co tu więcej napisać? Go Ninja, Go Ninja, Ninja Gooooooo! ☆ **Konsolite**



Wprawdzie ośmiobitowy NES zdołał wsławić się kilkoma udanymi grami wyścigowymi, jednak dopiero jego następca miał wynieść gatunek na zupełnie nowy poziom. I to już w trakcie premiery konsoli, której towarzyszyło przecież przełomowe F-Zero, okrzyknięte ówcześnie jednym z najbardziej realistycznych wizualnie doświadczeń wyścigowych w historii gier wideo. Wszystko za sprawą unikatowego dla karty graficznej SNES-a trybu graficznego o nazwie Mode 7 pozwalającego na obracanie i skalowanie warstwy tła gry linia po linii, co dawało zaskakująco udaną iluzję trójwymiaru. O ile future racer został przeznaczony wyłącznie dla samotnego gracza, o tyle kolejne wyścigi od Nintendo miały się skupić na zabawie wieloosobowej.

Facet w kombinezonie

Aby konsola mogła sobie poradzić z jednoczesnym przeliczaniem dwóch niezależnych obrazów, tempo zabawy musiało zostać stonowane. „Z udziałem więcej niż jednego gracza zobrazowanie tak dużych prędkości jak w F-Zero byłoby niemożliwe" – mówił jeden z reżyserów gry, Hideki Konno, w rozmowie przeprowadzonej wiele lat później przez Satoru Iwatę na potrzeby promocji Mario Kart Wii. „Żeby jednak nie było nieporozumień, muszę zaznaczyć, że nie planowaliśmy stworzenia wersji F-Zero dla dwóch graczy" – dodał Shigeru Miyamoto, pełniący rolę producenta. Kolejnym następstwem multiplayera była mniejsza niż poprzednio skala i poziom skomplikowania samych tras. W rezultacie postawiono więc na bardziej przyziemną formę współzawodnictwa kartingowego. Nie od początku jednak plan zakładał posadzenie za kierownicami bohaterów rodem z Grzybowego Królestwa. „W przypadku F-Zero postacie miały siedem głów wzrostu [proporcje przeciętnego człowieka pod względem wzrostu obejmują 7,5 wysokości jego głowy – przyp. red.], ale w przypadku Super Mario Kart zdecydowaliśmy się na postacie o wysokości trzech głów, aby pasowały do projektu gokartów. (...) W pierwszej wersji gry w pojeździe siedział jednak po prostu facet w kombinezonie" – zdradzał Miyamoto. Dopiero po około czterech miesiącach od rozpoczęcia prac pojawiła się sugestia zmiany. Stało się to podczas pierwszych testów prototypu zabawy na podzielonym ekranie. „Na początku nie mieliśmy jeszcze opracowanego trybu wyścigowego. Po prostu dwa gokarty poruszały się swobodnie po trasie. Wówczas zauważyliśmy, że wygląda to fajnie, gdy zatrzymujesz jeden pojazd i patrzysz, jak ten drugi przelatuje obok. Postanowiliśmy sprawdzić, jak to będzie wyglądać z postacią Mario siedzącą w jednym z gokartów, i wszyscy uznali, że wypada to jeszcze lepiej" – kontynuował Miyamoto. Tak narodził się pomysł na grę, która miała się okazać prawdziwym system sellerem. Zarówno w przypadku SNES-a, jak i każdej kolejnej platformy Nintendo.

Niczym w parku rozrywki

Autorzy bez ogródek przyznawali, że wyścigi gokartów były dla nich koncepcją równie fantastyczną, co wcześniej wyścigi futurystycznych bolidów. „Na początku produkcji przeprowadziliśmy sporo badań. Przeczytałem książkę wprowadzającą do wyścigów kartingowych" – żartował Tadashi Sugiyama, drugi z reżyserów projektu w wywiadzie zamieszczonym wewnątrz japońskiej edycji oficjalnego przewodnika do gry. „Największą ekstrawagancją było zabranie wszystkich do parku rozrywki Nemu no Sato na wyścigi gokartami" – wtórował mu Miyamoto. Ideą nie było jednak jak najwierniejsze odzwierciedlenie autentycznych zachowań pojazdów, ale stworzenie modelu jazdy, który zwyczajnie sprawiałby frajdę, jak wspomniana przejażdżka w wesołym miasteczku. Stąd też między innymi brak jakichkolwiek wskaźników, choćby szybkościomierza, czy też dość swobodne zasady zabawy. „Kiedy ludzie grają w tę grę, mają na twarzy wielki uśmiech. To był dla nas cel: gra, w której zarówno gracze, jak i obserwatorzy będą się śmiać" – mówił producent. Choć więc tempo współzawodnictwa nie było przesadnie wysokie, dynamiki zabawie dodawała całkowicie nierealna opcja podskakiwania zakończonego driftem, co pozwalało płynniej wchodzić w ostrzejsze zakręty. Same trasy, choć krótkie i mało złożone, najeżono rozmaitymi przeszkodami, jak wystające z ziemi rury, rozlane tu i tam plamy oleju silnikowego czy miażdżące kierowców Thwompy – znane z platformowego cyklu humanoidalne, kamienne bloki.

Gry losowe

Przeszkadzać mogli sobie również sami gracze, zbierając ukryte w skrzynkach losowe przedmioty i wykorzystując ich możliwości na swoją korzyść. Niezależnie, czy była to podłożona skórka od banana, złośliwie wystrzelona w tyłek skorupa czy uderzenie pioruna zmniejszające rozmiary zawodników i narażające ich na rozjechanie przez konkurenta, cały pomysł czynił rozgrywkę zupełnie nieprzewidywalną. Zwłaszcza w przypadku wspólnej zabawy przy konsoli, gdzie dolna połowa obrazu, służąca wyjściowo do podglądu kształtu trasy i pozycji gokartów, ustępowała miejsca drugiemu obrazowi. Każdy z ośmiu dostępnych kierowców miał bowiem nieco odmienne statystyki oraz unikatowe tylko dla siebie cechy, co wespół z przeszkadzajkami i łapanymi po drodze przedmiotami znakomicie różnicowało rozgrywkę. Co ciekawe, pomysł zaczerpnięto wprost z hazardowych maszyn pachinko, na których w wolnym czasie zagrywali się deweloperzy. „Od niedawna w grach pachinko i podobnych bardzo popularne stały się rozwiązania zmieniające statystyki i szanse w grze. W Super Mario Kart im niższa będzie Twoja pozycja, tym lepsze przedmioty będziesz otrzymywał" – opowiadał Hajime Yajina, jeden z programistów. Patent dawania forów zawodnikom zamykającym stawkę wcale nie psuł frajdy z zabawy. Wręcz przeciwnie – dzięki temu gokarty zawsze przemieszczały się w relatywnie zwartej grupie, czyniąc rozgrywkę efektowną i emocjonującą do samego końca.

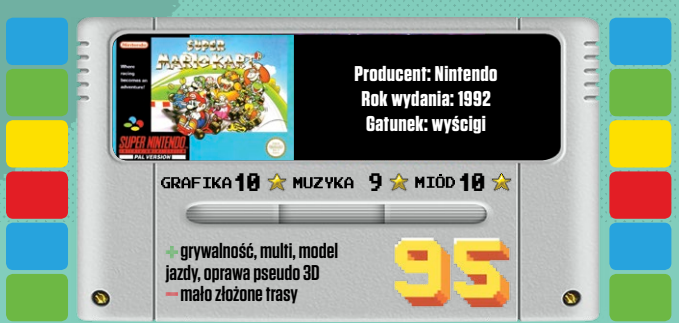
Pionier wielu dziedzin

Kolorowy chaos obejmował kilka trybów zabawy, gdzie oprócz klasycznej rywalizacji o puchary w Mario Kart GP (Grand Prix) i walki z czasem w Time Trial były jeszcze odmiany stricte multiplayerowe. Match Race to rywalizacja jeden na jednego, z całkowitym wyłączeniem zawodników sterowanych przez konsolę, z kolei Battle Mode wyłamywał się z ram gatunkowych, konfrontując graczy na dedykowanych arenach, gdzie musieli obrzucać się wzajemnie zbieranymi przedmiotami aż do strącenia wszystkich balonów otaczających każdego z nich. Osobliwy deathmatch niespodziewanie okazał się jednym z gwoździ programu, powracając potem w każdej kolejnej pełnoprawnej odsłonie cyklu. Wprawdzie idea bezpośredniej walki pojazdów była już wówczas znana w grach wideo, choćby z automatowych Spy Hunter (1983) czy RoadBlasters (1987), na konsolach była to jednak całkiem nowa rzecz, tym bardziej że przedstawiona z rzadko spotykanej perspektywy areny, a nie toru wyścigowego. Niedługo potem rozpoczęła się produkcja pierwszych odsłon serii Twisted Metal oraz Destruction Derby i choć próba powiązania ich z trybem Battle w Super Mario Kart wydaje się z pozoru naciągana, wcale nie bagatelizowałbym wpływu tej inspiracji. A że gra zapoczątkowała cały trend na wirtualne wyścigi kartingowe, z Crash Team Racing na czele, to nie ulega nawet najmniejszej wątpliwości.

Ekipa deweloprska na gokartach w parku rozrywki.

Ponadczasowość

Super Mario Kart bez dwóch zdań jest najlepszą grą wyścigową w całym dorobku Super Nintendo i jedną z najlepszych gier kiedykolwiek wydanych na ten sprzęt. Choć niski poziom skomplikowania tras i ich „wypłaszczony" wizerunek dzisiaj mogą odrobinę odrzucać, to frajda emocjonującej rywalizacji jest na swoim miejscu. Odpalcie to choćby dzisiaj i poczujcie się jak w 1993 r. Nieważne, czy pamiętacie te czasy, czy nie. Ten sposób zabawy jest po prostu ponadczasowy. ☆ **Komodo**



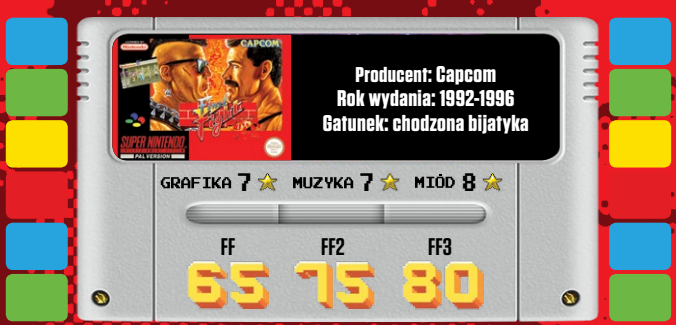
Zagrywając się na automatach w Final Fight, marzyłem o domowej wersji na konsole. Trzy lata po premierze arcade w końcu się doczekałem. Radość została przyćmiona, gdy zorientowałem się po kilku partyjkach, że port był znacznie okrojony względem wersji automatowej. Ograniczenia sprzętowe SNES-a sprawiły, że zamiast trzech grywalnych wojowników dostaliśmy jedynie dwóch (Cody i Haggar), a co najgorsze – zabawę wykastrowano z trybu kooperacji. To jednak nie był koniec cięć. Na ekranie mogły jednocześnie przebywać jedynie dwie-trzy postacie (dla porównania wersja arcade umożliwia wyświetlanie nawet 9-10). Rozgrywka została ocenzurowana i np. wszelkie cięcia bronią białą pozbawione były krwi. Wisienką na torcie był brak piątego levelu – Industrial Area (co ciekawe, w Japonii ukazała się nieco później specjalna odsłona Final Fight Guy, która zamieniała Cody'ego na nieobecnego Guya i dodawała dodatkowe poziomy trudności, ale pozostawiając resztę bez zmian). Mimo tych braków i tak ciorało się w to całkiem przyjemnie, bo przecież miało się Final Fight w domu i nie trzeba było wrzucać monet.

Poprawione błędy

Rok później zadebiutował sequel, który został już przygotowany wyłącznie z myślą o konsoli Nintendo. Dzięki temu naprawiono największe błędy poprzednika i udostępniono trzech fighterów z możliwością zabawy we współpracy z drugim graczem. O dziwo, ze starej ekipy pozostał jedynie Haggar, a wśród nowych bohaterów zadebiutowała będąca żeńskim odpowiednikiem Guya Maki oraz Carlos Miyamoto wyposażony w katanę, której używał jedynie, wykonując specjala. O ile nowe twarze nie zostały ciepło przyjęte wśród graczy i nigdy więcej nie pojawiły się w serii Final Fight, o tyle Capcom sięgnął po nie po wielu latach w innych bijatykach: Capcom vs SNK 2 (2001) oraz Street Fighter 6 (2023). Rozgrywka praktycznie niewiele różniła się względem części pierwszej, poza tym, że akcja gry osadzona była w znacznym stopniu w europejskich miejscówkach z możliwością eksploracji planszy również w dół ekranu. Dwójka z uwagi na co-opa wypadała lepiej niż pierwowzór, ale z tego, co pamiętam, nie była już tak popularna, bo nie było jej na automatach i wielu moich ziomków wolało wtedy grać w inne arcade porty beat'em upów jak Ninja Warriors czy Captain Commando.

Zamknięcie trylogii, o którym nikt nie słyszał

Jako że trójka pojawiła się już u schyłku popularności SNES-a, wiele osób nie wiedziało nawet o jej istnieniu, bo zdążyło pozbyć się już konsoli i przesiąść na 32-bitowe maszynki. Sam o FF3 dowiedziałem się dopiero po wybuchu popularności emulatorów w okolicy 2000 r. Tymczasem zamknięcie trylogii wypadło najlepiej na tle reszty. Przede wszystkim do naszej dyspozycji przygotowano aż czterech herosów – oprócz obowiązkowego Haggara, który wystąpił we wszytkich odsłonach, powrócił Guy wraz z dwiema nowymi twarzami: panią detektyw Lucią Morgan, która stylem walki przypominała Chun-Li, oraz ulicznym wojownikiem Deanem, wyposażonym w elektryczne pięści. Garnitur ruchów został poszerzony o bieganie i ciosy z rozbiegu, większą liczbę ataków specjalnych oraz pasek mocy wzorowany na Super Street Fighter II Turbo, który po napełnieniu pozwalał odpalić superatak. Dużym plusem była nieliniowość z uwagi na możliwość wyboru dalszej ścieżki, którą dotrzemy do napisów końcowych, dzięki czemu grę można było ukończyć na wiele sposobów i ujrzeć niespotykanych wcześniej bossów. Sporą i mocno zaskakującą innowacją była także możliwość walenia po mordach wspólnie z drugą osobą sterowaną... przez SI. Szkoda tylko, że animacja w tym trybie często nie wyrabiała i psuła ogólne wrażenia. Niemniej Final Fight 3 wypadało i tak najlepiej na tle całej serii i pozostaje jedynie żałować, że Capcom nie zadbał należycie o jej promocję, aby więcej osób mogło wówczas o tej produkcji usłyszeć. ★ **Majk**



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

W roku 1994 Allejo był gwiazdą w reprezentacji Brazylii, a bramkostrzelnego dryblera poznał szybko cały świat. Nie znacie? To znaczy, że nie graliście w pierwszą w historii odsłonę wirtualnej piłki nożnej od Konami – International Superstar Soccer, znanej w Japonii jako Jikkyō World Soccer: Perfect Eleven.

Allejo to oczywiście fikcyjny zawodnik wzorowany na Bebeto, bo Konami, jak to Konami, nie kupiło licencji na nazwiska i mocno je poprzekręcało. Sam Allejo stał się w ówczesnych czasach popularnym memem zwłaszcza w Brazylii, gdzie traktowano go jako symbol zawodnika idealnego. Pierwsza część ISS-a stworzona była przez oddział Konami z Osaki (KCEO), a więc nie był to do końca protoplasta kultowego i bardziej szanowanego ISS Pro, które pokochali fani pierwszego PlayStation, a za które odpowiedzialny był zespół z Tokio (KCET). Sam fakt, że japońska firma tworzyła równolegle dwie piłki nożne, których podobne nazwy niejednego żółtodzioba zmyliły, pokazywał, jak popularna była w latach 90. wirtualna piłka kopana.

Fifowca kop z gumowca

Już w tamtych czasach rozpoczęła się święta wojna trwająca latami, wszak ISS ze SNES-a konkurował bezpośrednio z pierwszą odsłoną Fify (FIFA International Soccer), na okładce której znalazł się obok Davida Platta z Anglii... Piotr Świerczewski. Produkcja Konami na pewno wygrywała liczbą i zróżnicowaniem trybów. Rewelacyjny, nie tylko jak na tamte czasy, był tryb treningowy, gdzie można było wziąć udział w serii wyzwań o rosnącym poziomie trudności i ograniczonym czasie i poćwiczyć drybling, podania,

strzały, obronę czy rzuty różne. Nie lada rodzynkiem był też tryb, w którym uczestniczyliśmy w gotowych scenariuszach, zaczynając mecz w drugiej połowie i dążąc do zmiany wyniku. Część z tych wariacji oparta była na prawdziwych meczach rozegranych na mistrzostwach świata w 1994 r.

Nie zabrakło też oczywiście klasycznych trybów, poza meczem towarzyskim i konkursem rzutów karnych można było rozegrać mistrzostwa świata czy odpalić klasyczną ligę, gdzie graliśmy normalny sezon w formule każdy z każdym. Nie było tu mowy o licencji na krajowe rozgrywki, więc dostępne były tylko reprezentacje narodowe. Łącznie 26 (Polski zabrakło, kto by się spodziewał) oraz jedna sekretna drużyna gwiazd. Oczywiście wszystkie ekipy z przekręconymi nazwiskami, choć wprawne oko bez problemu dostrzegało takich piłkarzy jak Valderrama, Roberto Baggio czy Claudio Caniggia. Co ciekawe, w zależności od regionu roster krajów trochę się różnił, więc w anglojęzycznych wersjach nie mieliśmy okazji zagrać np. Japonią. Fani Tsubasy z Europy z pewnością nie byli z tego faktu zadowoleni, choć system haseł, który pozwalał wczytywać progres gry od meczu, na którym skończyliśmy zabawę, przypominał do złudzenia harówę z wpisywaniem kodów w Tsubasie na Pegasusa. I mimo braku znaków kanji hasła były srogo pokręcone, a ich wklepywanie na padzie to niezła gimnastyka.

Ale ty się misiek rzucaj!

Graficznie ISS zachwycał dużymi i świetnie animowanymi sylwetkami zawodników, powtórkami bramek, żywo reagującym tłumem na trybunach (zdecydowanie lepszy niż płaskie bitmapy na pierwszym PlayStation) czy cieszynkami. Ba, można było zobaczyć nawet operatorów kamer za bramkami, a mecz rozpoczynał animowany w 16 bitach rzut monetą. Retroklimat można dziś ciąć nożem. Komentator i odgłosy z trybun stały na dobrym poziomie, cieszyć mogły też opcje taktyczne, choć ograniczone do kilku wariantów (defensywa, ofensywa, granie z kontry czy na pułapki ofsajdowe) i dopiero w kolejnej odsłonie Konami wprowadziło bardziej zaawansowane zmiany formacji czy możliwość indywidualnego krycia. Zawodnicy byli opisani zaledwie czterema statystykami, ale już w tej odsłonie męczyli się podczas meczów, a ich formę w menu symbolizowały kultowe, smutne i uśmiechnięte buźki. Zagrania nożycami czy główką prezentowały się na ówczesny poziom technologii realistycznie, choć samo sterowanie, zwłaszcza podczas sprintów (nie wszystkie gry piłkarskie z tamtego okresu oferowały w ogóle możliwość szybkiego biegania), pozostawiało trochę do życzenia, zwłaszcza że sędzia często pozwalał na ostre wślizgi. Największą wadą pierwszego ISS-a był schemat strzelania bramek – najskuteczniejsza metoda to wywabienie bramkarza z bramki, ominięcie go i strzał, tudzież dobitki, gdy golkiper leżał już na ziemi po efektownej paradzie. Choć nie powiem, ze dwie bramki strzeliłem nawet z rzutów wolnych i smakowały wyśmienicie.

Gra tylko w pierwszym tygodniu sprzedaży rozeszła się w liczbie pół miliona egzemplarzy. Dziś już nie ma ISS-a, ani tego od KCEO, ani tego od KCET, ostało się jedynie darmowe, skupione na mikrotransakcjach eFootball. Tym bardziej miło było wrócić do czasów, gdy rodząca się marka ISS miała za chwilę podbić rynek, zyskując rzesze oddanych fanów. ☆ **Roger**

Super Castlevania IV

Idea dodawania słowa „Super" do wielu gier na Super Nintendo w wielu przypadkach nie miała sensu. Tak jak nie wszystko, co stare, jest kultowe, tak nie wszystkie produkcje zawierające „Super" w tytule faktycznie były super. W przypadku czwartej Castlevanii ten dodatek do nazwy ma nawet sens, gdyż ekipa wykorzystała chyba wszystkie sztuczki programistyczne, jakie znała, aby wycisnąć z tej konsoli, co się dało. Momentami można nawet powiedzieć, że przesadzili.

W niektórych lokacjach panował wizualny bałagan.

Wiele planów, wiele efektów, wiele kolorów, choć z dość specyficznej palety. W efekcie momentami czytelność pozostawiała wiele do życzenia, brak kontrastu pomiędzy pewnymi elementami sprawiał, że czasami nie widać było, co jest co. Zlewający się z tłem przeciwnicy nie byli fajni, podobnie jak brak czystej, wizualnej informacji, co było dekoracją, a co elementem interaktywnym. Z kolei etap z obracającym się tłem wizualnie robił wrażenie przez kilka pierwszych minut, ale szybko okazywało się, że to tylko sztuczka ukrywająca prostotę sekwencji. Podobnie jak wiele lokacji, które ładnie wyglądały, ale były dość proste. Gdy weźmiemy pod uwagę, że ekipa chciała stworzyć tytuł bardziej przystępny, po fali krytyki na zbyt wysoki poziom trudności poprzednich gier, ma to jakieś wytłumaczenie.

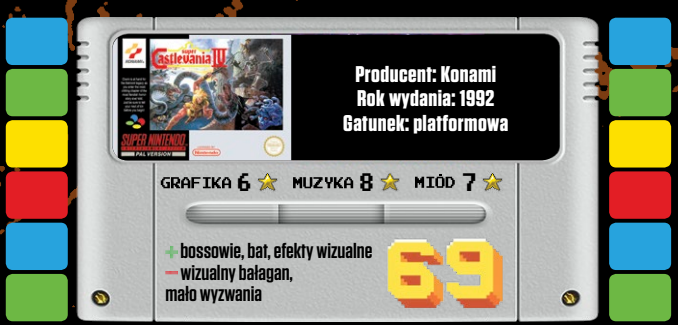
Jak po maśle

Super Castlevania IV była zdecydowanie najmniej trudną odsłoną serii, zanim jeszcze dodano do niej mechaniki RPG. Belmont miał o wiele szerszy wachlarz ataków swym batem. Wielu przeciwników, którzy do tej pory wymagali albo dobrego ustawienia się, albo specyficznej techniki, tu nie sprawiało tylu problemów. Wszystko dlatego, że batem można było atakować w wielu kierunkach, nie tylko przed siebie, ale także pod różnymi kątami. Wróg stoi na platformie i normalnie trzeba by było podskoczyć? Nie ma problemu, machnij w górę lub „na czternastą" i po sprawie. Do tego można było jeszcze poluzować bat i zakręcić nim 360 stopni. Ułatwiało to potyczki z wieloma irytującymi przeciwnikami. Szkoda tylko, że główny bohater nadal miał problemy ze schodami oraz poruszał się trochę ślamazarnie. Szkoda też, że alternatywne ścieżki ostatecznie się nie znalazły w grze, więc mieliśmy do czynienia z typową, liniową przygodą bez większego kombinowania. Miało to swoje plusy, szczególnie gdy sobie przypominamy, co się działo w Simon's Quest. W praktyce Super Castlevania IV to tytuł dla fanów serii, ale stworzona z myślą o tych graczach, których zniechęcał wysoki poziom trudności oraz granie z poradnikiem.

Mieliśmy bardzo dobrą, mniej irytującą Castlevanię, którą ukończyć mógł praktycznie każdy bez rzucania padem. Lokacje były zróżnicowane, od klasycznych katakumb i placów zamkowych, poprzez kanały, po katedry, wieże i tym podobne. Każdy poziom był inny i miał jakąś mechanikę, która go odróżniała. Konstrukcja była dość prosta, w myśl zasady „idź przed siebie i nie daj się zabić, pokonaj bossa". Momenty, gdy trzeba było użyć bata w ramach huśtawki urozmaicały jednak monotonność pewnych poziomów. Po premierze Super Castlevania IV była mocno chwalona i często pojawiała się (nadal się pojawia) na listach najlepszych gier. Po latach to nadal dobra pozycja, choć czy nadal jest „Super"? Tytuł pokazuje możliwości sprzętu oraz oferuje kilka godzin zabawy bez większej frustracji. Na pewno trudno będzie się przestawić po Symphony of the Night i pozostałych odsłonach. Jednak będzie to mniej bolesne doświadczenie niż w przypadku wersji z NES-a. Znajome, choć nieco inne. ✭ Konsolite

POCAŁUNEK VAMPIRA

Konwersja Dracula X z PC Engine, a konkretnie nowa gra wykorzystująca elementy wizualne i pewne mechaniki, to dla wielu ta lepsza Castlevania. Brak w niej wielu rzeczy z oryginalnej wersji, mimo to gra się dobrze i to taka bardziej „tradycyjna" Castlevania.



Mega Man X

Pierwsze przygody niebieskiego robocika na Super Nintendo to także początek nowej serii, nowych mechanik, nowych postaci oraz bardziej rozbudowanego świata. To także gra, która miała być zupełnie inna.

Wraz z przejściem na nową platformę nowy Mega Man był wyzwaniem dla projektantów z Capcomu. Nowe możliwości graficzne sprzętu sprawiły trochę problemów, większa paleta kolorów oraz liczba dostępnych pixeli była trochę onieśmielająca dla wielu pracowników. Podobnie było ze swobodą przy zaprojektowaniu wyglądu Mega Mana. Co ciekawe, pierwotnie Zero miał być głównym bohaterem tej serii, a niebieski być postacią towarzyszącą i jednocześnie kotwicą pomiędzy erą NES oraz SNES. Keiji Inafune chciał, aby nowa seria była całkiem nowa, nie tylko ładniejszą wersją tego, co gracze pokochali. Jednak w obawie przed reakcją fanów serii zdecydowano się, aby Zero został odsunięty na drugi plan, a pierwsze skrzypce grał X, czyli nowa wersja tego, co znali.

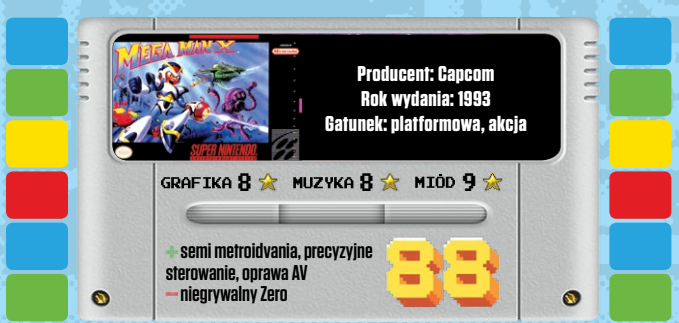
W praktyce Mega Man X to, na pierwszy rzut oka, jeszcze raz to samo, tylko ładniej. Jednak tylko na pierwszy rzut oka, z każdą mijającą minutą rozgrywki czuć było, że to coś więcej niż tylko lepiej wyglądająca powtórka tego samego. Począwszy od sterowania, które nie dość, że było o wiele bardziej precyzyjne, to oferowało nowe możliwości przemierzania terenu. X mógł się złapać i odbić od praktycznie każdej ściany oraz swobodnie po niej zsunąć. Do tego podczas zwiedzania lokacji w drodze do walki z bossem mogliśmy znaleźć kapsuły z częściami do ulepszenia komponentów ciała. W efekcie nie tylko mieliśmy dodatkową obronę, ale też nowe umiejętności jak choćby niszczenie pewnych elementów. Na znalezienie czekały także zbiorniki magazynujące dodatkową energię. Była jeszcze jedna niespodzianka, jeśli sprawdzaliśmy zakamarki poszczególnych poziomów, będąca ukłonem dla pewnego ulicznego wojownika. Pod pewnymi względami to był skromny krok w kierunku metroidvanii, zanim ten podgatunek jeszcze zaistniał w pełni. Choć autorzy twierdzą, że do tych mechanik zainspirowała ich rosnąca popularność gier RPG. Zresztą każdy poziom oferował coś do sprawdzenia. Niektóre wyzwania były platformowe, inne miały minimalne zagadki środowiskowe, a niektóre to po prostu czysta rozwałka w ciele mecha.

Więcej Niebieskiego

Główna oś mechaniki się nie zmieniła – po pierwszym etapie wprowadzającym wybieraliśmy jedną z kilku misji i musieliśmy dostać się do bossa, po którego pokonaniu otrzymywaliśmy dodatkową umiejętność. Podobnie jak w poprzednich odsłonach była zasada, że wybieraliśmy, którego bossa sklepać, aby z innym było łatwiej, co sprawiało, że wciąż mogliśmy zdecydować się na łatwiejszą lub trudniejszą ścieżkę. X miał swoje zaufane działo, które pluło pociskami o przeciętnej sile, mógł je też naładować i strzelić potężnym pociskiem energetycznym.

Mega Man X był także dłuższą grą niż to, do czego przyzwyczaiły nas części z NES-a, miał więcej bossów, większe poziomy i wspomniane znajdźki. Do tego wyzwanie było większe, szczególnie na początku oraz gdy nie wiedzieliśmy, gdzie są ukryte pomocne przedmioty, nie zapominając oczywiście o wyborze etapów wedle klucza, aby każdy kolejny był pod kątem naszych nowo zdobytych umiejętności. Stwierdzenie, że X był łatwiejszy od poprzednich części przygód Mega Mana, było trochę niesprawiedliwe, gdyż wynikało głównie z większego dopracowania kolizji oraz tego, jak płynnie i sprawnie Mega Man reagował na polecenia. System haseł także trochę ułatwiał grę, gdyż zapamiętywał wszystko, co zdobyliśmy, więc można było pewne sekwencje powtarzać i poprawić wynik.

Muzyka od pierwszych nut wgryzała się w umysł i nie opuszczała go przez długi, nawet zbyt długi czas. Do dzisiaj pewne utwory po prostu włączają się w prywatnej liście odtwarzania w mojej pamięci i pewnie nigdy to się nie zmieni. Mega Man X miał być nowym początkiem, jednak był czymś mniej, niż oficjalnie planowano, ale wyszło to wszystkim na dobre. W efekcie dostaliśmy dopracowaną, nową, ale znaną formułę na kolejne lata, co otworzyło furtkę na eksperymenty oraz rozwinięcie świata. Nie bez powodu był to 41. najlepiej się sprzedający tytuł ze stajni Capcomu. ☆ **Konsolite**

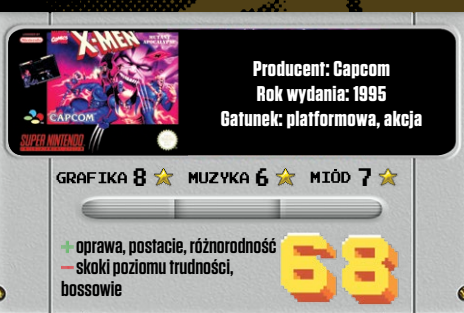


X-MEN MUTANT APOCALYPSE

Kiedy w zagranicznej telewizji leciała kreskówka, dostaliśmy grę luźno z nią powiązaną. Zamiast typowej chodzonej bijatyki, jaką zaserwowało Konami, Capcom stworzył swoisty reskin Mega Mana. Mamy piątkę X-Menów, Bestię, Cyklopsa, Gambita, Wolverine'a oraz Psylocke.

Każda z postaci miała swoje moce i ataki specjalne, wykonywane podobnie jak w Ulicznym Wojowniku, ale dzieliły się głównie na te, którymi walczyliśmy w kontakcie i na odległość. Wybieraliśmy jeden z kilku poziomów przypisanych danej postaci, choć można było je ukończyć także innymi, jeśli polegliśmy. W kilku przypadkach dobrze było wiedzieć, jaka postać sprawdzi się najbardziej w niektórych sytuacjach. Zresztą kilka razy dowiadywaliśmy się o tym dość boleśnie. Poziomy powinny były być bardziej przemyślane pod kątem wszystkich postaci. Walka była typowa dla tego typu gier, a poziom trudności potrafił skakać niczym EKG pacjenta po zawale. Nawet dedykowane konkretnym postaciom poziomy, nie licząc kilku sekwencji, były trochę bez polotu. W momencie premiery była to zdecydowanie najlepsza gra z logiem X-Men, w jaką można było zagrać. Fantastyczna oprawa wizualna idealnie przenosiła postacie z kart komiksów i seriali telewizyjnych. Lokacje może nie były zbyt wybitne, ale w zupełności wystarczały jako tło rozgrywki, choć pewne decyzje jak lawa, która zabija od razu, czy zapadająca się podłoga po jednym minibossie zostały celowo zaprojektowane, aby sztucznie wydłużyć rozgrywkę poprzez zmuszenie do powtarzania sekwencji i wybrania właściwej postaci. Walki z kilkoma bossami to nie tyle test umiejętności, ile cierpliwości i właśnie wyboru postaci. Całość długa nie była i działał system haseł, ale lekki niesmak pozostawał.

X-Men: Mutant Apocalypse to solidna gra od Capcomu na dobrej licencji. Obecnie szału nie będzie, ale źle bawić się raczej nie będziecie. To po prostu bezpieczna formuła, z dobrą oprawą, od firmy, która wtedy nawet wydając średniaka, wybijała się na tle konkurencji. ✳ **Konsolite**



Producent: Capcom
Rok wydania: 1995
Gatunek: platformowa, akcja

GRAFIKA 8 ★ MUZYKA 6 ★ MIÓD 7 ★

\+ oprawa, postacie, różnorodność
– skoki poziomu trudności, bossowie

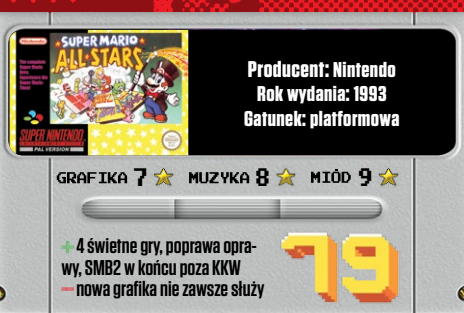
68

SUPER MARIO ALL-STARS

Premiery Super Mario Kart (1992) i Yoshi's Island miały jeden problem – zbyt duży odstęp pomiędzy nimi. Shigeru Miyamoto wpadł na pomysł, aby tę lukę wypełnić. Zaproponował wydanie kompilacji dotychczasowych platformerów Super Mario Bros. Ten zamysł był trafny – dzięki niemu udało mi się wreszcie przejść poziomy SMB2, gry praktycznie niedostępnej poza Japonią.

Miyamoto szczególnie chciał, aby gracze otrzymali szansę rozgrywki w Super Mario Bros: The Lost Levels, pierwotnie powstałej po wydaniu klasycznej odsłony z 1985 r. na automaty Nintendo VS. System w Japonii. Super Nintendo wymagało jednak graficznej pielęgnacji, bo Wielkie N nie mogło sobie pozwolić na zwyczajny recykling jakości. Zastosowano nową paletę barw i przefiltrowano obraz tak, aby Super Mario All-Stars godnie prezentowało się na SNES-ie będącym w sile wieku. Niejedną nockę zarwał artysta z Nintendo, Naoki Mori, który inspirował się Super Mario World w kwestii oprawy.

Począwszy od rewizji oryginalnej gry, aż po kres najlepszej pozycji z zestawienia, SMB3, Mario All-Stars wydaje się albo trudniejsze, albo to ja wyszedłem z wprawy. Rozumiem teraz, skąd wzięła się legenda hardkoru The Lost Levels, której poziomy są pełne przeszkód, żółwi i kroczących na prawo i lewo grzybków Goomba. Zapomnijcie o lekkiej atmosferze z czasów NES-a, bo Super Mario All-Stars nie powstało, aby kusić tylko poprawkami w grafice. Zmieniła się optyka rozgrywki, w której nie ma miejsca na błędy, a Mario to nie Kirby i pada zwyczajowo po jednym trafieniu. Koszt lepszej oprawy poniosła sama nostalgia, bo gry te, choć koncepcyjnie wciąż niezawodne, nie porwały mnie z gracją oryginału. Być może działa tutaj sentyment, a retusz tylko sprawia wrażenie obcowania z tą samą, kultową platformówką. Wszystkim jednak poleciłbym tę kompilację ze względu na drugą i trzecią część serii. Są trudne, kolorowe i pełne sekretów, a szczególnym wyzwaniem będzie Super Mario Bros. 2, ponieważ do walki z przeciwnikami używamy przedmiotów do rzucania, a power upy zdarzają się rzadko. Z kolei The Lost Levels przestraszył się sam Mori, który odmówił prac nad grą w fazie debugu, bo bał się, że straci przy tym cierpliwość. Gwiazdorska obsada, przebudowana oprawa i Lost Levels czynią z Super Mario All-Stars produkcję uzupełniającą głód na braci Mario. ✳ **Graba**



Producent: Nintendo
Rok wydania: 1993
Gatunek: platformowa

GRAFIKA 7 ★ MUZYKA 8 ★ MIÓD 9 ★

\+ 4 świetne gry, poprawa oprawy, SMB2 w końcu poza KKW
– nowa grafika nie zawsze służy

79

Killer Instinct

Tworzenie gier wideo jest tak skomplikowanym procesem, że jeśli z jakimś tytułem uda się osiągnąć sukces, najsensowniej jest tworzyć sequele albo chociaż projekty osadzone w tym samym gatunku. Trzymać się sprawdzonych rozwiązań. Bloober Team robi horrory, CD Projekt RPG-i akcji, a Ubisoft swoje „ubi-games". Ale nie Rare. W tym aspekcie zawsze byli wyjątkowi.

Zaczęli od gier sportowych, platformówek i wyścigówek. Zrobili pinballa, interaktywne teleturnieje, również strzelankę. Na koncie mieli również beat'em upy i kilka mordobić, więc nic dziwnego, że pod koniec 1993 r. dali się przekonać do pomysłu stworzenia Killer Instinct, mającego rywalizować ze Street Fighter i Mortal Kombat. Z tej pierwszej gry zespół Rare wziął podział na trzy ataki nogami i trzy rękoma. Z drugiej brutalne finishery, tutaj zwane No Mercy, czyli sposoby na wykończenie słaniającego się na nogach przeciwnika. Wśród nich takie przyjemności jak skręcanie przeciwnikowi karku, zrzucenie mu na głowę samochodu, przebicie ostrzem, porażenie piorunem. Wszystko to jednak stonowane, nie tak krwawe jak w Mortal Kombat.

Po swojemu

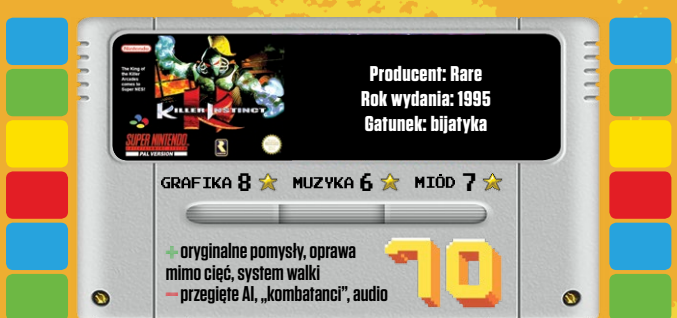
Twórcy przygotowali 10 grywalnych postaci, o których trudno powiedzieć, że były zwyczajnymi wojownikami. Owszem, mieliśmy boksera T.J. Combo czy wojowniczego mnicha Jago, ale poza nimi był np. były przestępca Cinder, który w wyniku eksperymentów stał się żywą pochodnią niczym Johnny Storm. Do tego zestawu dochodziły m.in. mieszanka człowieka i raptora o imieniu Riptor (serio), kościotrup Spinal czy wilkołak Sabrewulf. Trudno powiedzieć, żeby były to ciekawe, zapadające w pamięć postacie. Najważniejsze, że znacząco się od siebie różniły. Smukłą i szybką Orchid grało się kompletnie inaczej niż powolnym, zadającym potężne ciosy cyborgiem Fulgore.

Twórcy gry nie chcieli ograniczać się do kopiowania pomysłów innych i chwała im za to. Wprowadzili dwie kluczowe zmiany, które nadały Killer Instinct unikalny charakter. Pierwszą była rezygnacja z podziału na rundy. Zamiast tego walczyło się o to, by dwukrotnie wyzerować przeciwnikowi pasek życia. Trudno powiedzieć, czy to lepszy, czy gorszy wybór. Był po prostu inny, a przy tym nie odbierał radości z gry. Drugą zmianą było dodanie do ataków specjalnych (fireballi, teleportacji, powietrznych juggli) śmiercionośnych, długich combosów (nawet po kilkadziesiąt ciosów), które wykonywało się poprzez wklepanie konkretnej kombinacji przycisków. Opanowanie ich wymagało trochę czasu, ale dają sporą satysfakcję. A jako że potrafiły zabrać mnóstwo energii, kluczowe było nauczenie się przerywających je combo-breakerów. W walce z żywym przeciwnikiem nie zawsze udawało się odpowiednio zareagować, przez co pojedynki były emocjonujące. W przeciwieństwie do starć przeciwko AI, które bez trudu potrafiły przerwać każdego combosa. Jak wielu przedstawicieli gatunku z lat 90., Killer Instinct dawał mnóstwo radości przy graniu w dwie osoby i jeszcze więcej frustracji przy graniu samemu.

Niezbyt Ultra

Kluczowy w ocenie Killer Instinct jest fakt, że gra w wersji na SNES-a była portem ze znacznie potężniejszego automatu opartego na bebechach Ultra 64 – trochę innej wersji tego, co później znalazło się w Nintendo 64. Oznacza to, że twórcy zmuszeni byli do znacznych cięć graficznych. Trójwymiarowe areny zostały zastąpione dwuwymiarowymi renderami. Statyczna kamera zastąpiła dynamiczną, która w oryginale przybliżała się bądź oddalała w zależności od wydarzeń, a czego nie robiła w wersji konsolowej. Ucierpiała również jakość modeli postaci. Pomimo tych cięć grafika SNES-owej wersji gry prezentowała się świetnie jak na możliwości konsoli, dzięki czemu Killer Instinct spokojnie mogło konkurować ze Street Fighter II i Mortal Kombat II.

Rare udało się stworzyć jedno z najlepszych mordobić na SNES-a. Niestety, choć sprzedało się kilka milionów egzemplarzy, Killer Instinct nie przebiło się do mainstreamu i nigdy nie osiągnęło takiego statusu jak bardziej znani konkurenci. A szkoda, bo jest całkiem niezłą grą, którą nawet dziś warto sprawdzić. ★ **Mielu**



SECRET of MANA

Secret of Mana jest obecnie drugą częścią serii Mana. Tytuł w wydaniu japońskim brzmiał Seiken Densetsu 2. Jedynka wyszła na leciwego Game Boya i wydana została na Zachodzie jako... Final Fantasy Adventures. Square Enix (w tamtych czasach jeszcze jako po prostu Square) lubiło mieszać z tytułami swoich gier (np. sławetne Final Fantasy VI wydane jako Final Fantasy III). Myśląc o Square, mamy przed oczami stajnię srogich jRPG-ów – tak jest i tym razem. Secret of Mana to śliczny jRPG akcji wydany w czasach świetności gatunku.

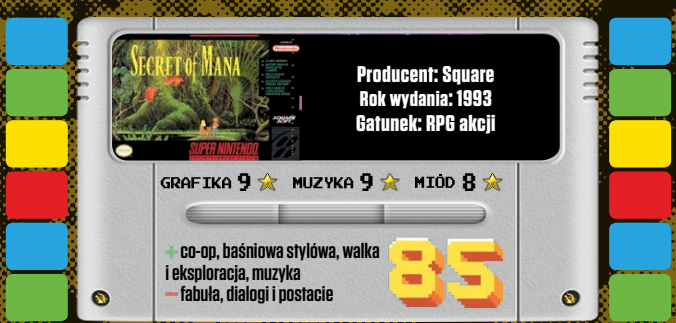
Fabuła przenosiła nas do baśniowej krainy, którą kiedyś władała potężna moc – tytułowa MANA. Niestety na tę moc łasi się niejedno złe królestwo. Naszym celem było oczywiście powstrzymać niecne moce! Historii brakuje epickości Fajnali, ale w tej serii postawiono na co innego. Otóż Secret of Mana nie było typowym jRPG-iem – walki toczyliśmy w czasie rzeczywistym w widoku top-down! Fakt, system był dość prosty, ale co powiecie na przemierzanie pięknych krain z kolegą/koleżanką w coopie?! I to do trzech graczy, choć do tego niezbędny był dość rzadki SNES-owy multitap. Niewiele RPG-ów akcji oferowało nawet grę w dwie osoby, a aby odblokować coopa, trzeba było przejść prolog i kilka pierwszych miejscówek. W grze mieliśmy responsywne menusy, inne od surowych „niebieskich tabelek", do jakich przyzwyczaiło nas Final Fantasy. Tylko te dziwne zielone tło w niektórych okienkach dziś boli w oczy. Responsywnością nie grzeszył bohater, który poruszał się dość sztywno, a czasem niektóre ataki nie do końca trafiały tam, gdzie powinny. Ale do tego można się było szybko przyzwyczaić.

Sword, Axe, Spear, Javelin, Gloves... of Mana

Jak wspominałem, batalie toczyliśmy w czasie rzeczywistym. Przy dwóch-trzech graczach robił się niezły chaos na ekranie, choć trzeba przyznać, że ustawienia sztucznej inteligencji dla sojuszników sterowanych przez konsole zamiast żywych graczy dawały radę, a każda postać (Randi, Primm i Popoi) była dobra w czymś innym (broń biała, magia lecznicza, ofensywna). Czekało na nas aż osiem rodzajów broni, które można było ulepszać, ucząc się z każdym nowym poziomem nowych ataków, było też sporo czarów zdobywanych po uratowaniu duchów reprezentujących różne żywioły jak woda czy ziemia, a i trochę przedmiotów do użycia się znalazło. Przeciwnikami były różne grzyby i króliczki, czyli standard gatunku jRPG. Bohaterowie nie mieli jeszcze problemów egzystencjalnych jak Cloud Strife, a miejscówki, które odwiedzaliśmy, biły nas po oczach kolorami i barwami w klasycznych sceneriach jaskiń, świątyń, lasów, pustyń i dolin. No i miasteczka ze spokojną muzyczką. Wszystko ładnie i pięknie. Czasem zadbano nawet o szczegóły jak rwący nas w konkretną stronę strumień rzeki albo spowolnienie bohatera, gdy chodził po płaskich przecież schodach.

Gra jak na RPG była dość krótka. „Krótka", czyli . 20-30 godzin. Choć widziałem speców, którzy przechodzili całość w sześć-osiem godzin. To zależy, czy zwiedzamy krainy, podziwiamy widoki i grindujemy. I jak to w jRPG-ach bywa, otrzymujemy dostęp do mapy świata, przemierzając ją w końcowej fazie na smoku, dzięki czemu mogliśmy podziwiać możliwości graficzne trybu Mode 7. Co ciekawe, szpil miał być o wiele, wiele większy i przeznaczony jako tytuł startowy na nigdy niewydane SNES-CD! Jedną z najważniejszych zmian było usunięcie wyborów gracza, które prowadziły do kilku możliwych zakończeń. Podobieństwo Randiego do Crono z Chrono Triggera też nie było przypadkowe, gdyż pierwotnie była to ta sama postać w rozwijanej właśnie na SNES-CD grze.

Secret of Mana oferuje fajne rozwiązania, baśniową grafikę i niezły soundtrack (choć brak mojego ulubionego utworu z serii: „Endless Battlefield"). Cykl doczekał się wielu sequeli. Zdecydowanie warto wspomnieć o wydanym na PlayStation Legend of Mana oraz o Sword of Mana na GBA. Zresztą „Legendy" doczekały się niedawno (w 2021 r.) ładnej, odświeżonej wersji. Miecz Many to luźna adaptacja pierwszej części Seiken Densetsu. Jeśli Sekret Many nam się spodobał, to śmiało też możemy uderzać w inne tytuły z serii i najlepiej zacząć od tych wyżej wymienionych. * **Cypher**



Disney's Aladdin

Niech pierwszy rzuci lampą ten, kto w latach 90. nie marzył o lataniu na magicznym dywanie, pokonaniu Dżafara i zdobyciu serca księżniczki Dżasminy. Kiedy na SNES-ie pojawił się Disney's Aladdin, dla wielu była to spełniona dziecięca fantazja – gra, która wyglądała jak animowany film i dawała mnóstwo frajdy. Dziś warto spojrzeć na nią nie tylko przez pryzmat nostalgii, ale także jako na przykład czasów, gdy gra na licencji Disneya mogła być czymś więcej niż tylko marketingowym dodatkiem – mogła być prawdziwą, dopracowaną perełką.

Agrabah, jakiego nie znaliście

Rok 1993. W kinach „Aladyn" bije rekordy popularności, a rynek konsol wchodzi w złotą erę 16-bitów. I wtedy dzieje się rzecz niecodzienna: dwie zupełnie różne wersje tej samej gry ukazują się niemal równolegle. Jedna na Segę Genesis (stworzona przez Virgin Interactive z animacjami przygotowanymi przez zespół Disneya), druga na SNES-a (stworzona przez Capcom pod kierownictwem Shinjiego Mikamiego). Capcom miał wtedy wyłączne prawa do gier Disneya na platformy Nintendo, a Virgin – na konsole Segi. Stąd dwa zupełnie różne Aladdiny z tą samą nazwą. Wersja na Genesis zyskała rozgłos głównie dzięki obecności miecza – Aladyn mógł tam ciachać wrogów jak animowany Conan. Tymczasem w wersji SNES-owej walka opierała się na skakaniu na głowy przeciwników i rzucaniu jabłkami. Brak broni nie był przypadkiem – Capcom chciał podkreślić, że Aladyn to sprytny akrobata, nie wojownik. I trzeba przyznać: wyszło to zaskakująco dobrze.

Magia animacji

To, co wyróżniało Aladdina na SNES-a, to doskonały flow rozgrywki. Aladyn poruszał się z lekkością akrobaty: odbijał się od ścian, ślizgał po rampach, przeskakiwał przez beczki, huśtał się na linach. Gra wykorzystywała pełny potencjał kontrolera SNES-a, oferując bogaty wachlarz ruchów i kombinacji. Poziomy były zróżnicowane i pomysłowe, a wymagający platforming, nawet jeśli czasem irytował, sprawiał, że gracz czuł satysfakcję przy każdym udanym manewrze. W pamięć zapadały także legendarne etapy: ucieczka z Jaskini Cudów na dywanie, bonusowe minigry z Dżinem czy przelot nad miastem z Dżasminą przy akompaniamencie „A Whole New World". Gra wyróżniała się też bardzo ciepłą, nasyconą kolorystyką i bogatym tłem z efektem paralaksy. Choć animacje postaci nie były tak płynne jak na Sedze, a gra mogłaby być dłuższa, całość miała spójny styl i wyjątkowy klimat. Ścieżka dźwiękowa, oparta na motywach z filmu, została świetnie zaadaptowana do ograniczeń SNES-a i nadal brzmi dobrze.

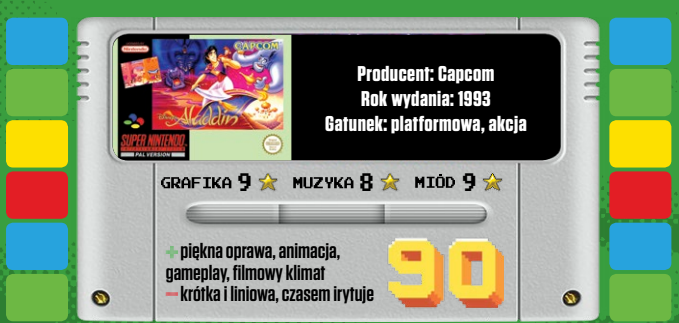
Ciekawostki zza kulis

Za reżyserię gry odpowiadał Shinji Mikami – ten sam, który kilka lat później stworzy Resident Evil. Co ciekawe, Mikami w jednym z wywiadów przyznał, że prywatnie wolał wersję na Segę – głównie ze względu na lepszą animację i miecz, który bardzo chciał umieścić również w swoim dziele. Disney nie wyraził jednak zgody, argumentując, że gra ma być bardziej „rodzinna" i mniej przemocowa. Mimo to Mikami podkreślał, że gameplay SNES-owego Aladdina lepiej oddaje charakter postaci i skupia się na zręczności oraz sprycie. Dla reżysera była to pierwsza duża produkcja, która okazała się sukcesem – gra sprzedała się w liczbie ponad 1,75 mln egzemplarzy.

Ciekawostką jest, że w japońskim wydaniu nie pojawił się Dżin na okładce – prawdopodobnie przez spór Disneya z Robinem Williamsem o prawa do wizerunku postaci. W 2019 r. Aladdin z SNES-a i wersja z Genesis trafiły do wspólnego pakietu Disney Classic Games: Aladdin and The Lion King, co pozwoliło nowym graczom porównać oba podejścia do tej samej historii. Warto też wspomnieć o kilku smaczkach: tylko trzech bossów (nietypowo jak na Capcom), możliwość zmiany układu przycisków oraz kolekcjonowanie ukrytych czerwonych klejnotów, które znacząco podnosiły wynik gracza.

Magia, która się nie starzeje

Warto wrócić do Aladdina nie tylko po dawkę nostalgii, ale także po to, by przypomnieć sobie czasy, kiedy gry na licencji Disneya powstawały z pasją, a nie z myślą o szybkim zysku. W erze, gdy animowane klasyki są masowo przekształcane w aktorskie rebooty z plastelinowym CGI, a gry ścigają się na liczbę klatek, Aladdin ze SNES-a przypomina, że czasem mniej znaczy więcej. To gra, która nie udaje czegoś, czym nie jest – i właśnie dlatego po latach działa zaskakująco skutecznie. ★ **Mazzi**



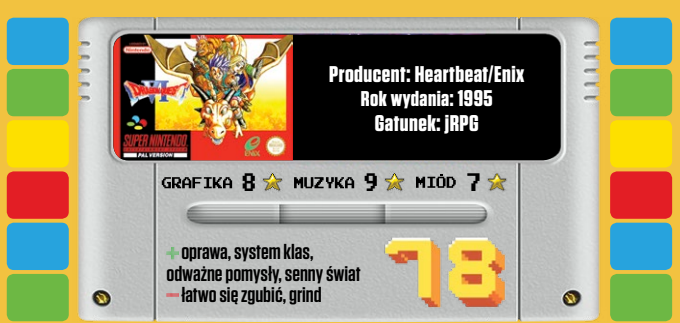
Po fenomenalnym sukcesie Dragon Quest V, zarówno komercyjnym, jak i artystycznym, oczekiwania wobec kolejnej części były wielkie. Szóstka zrobiła wielki krok naprzód, ale poszła zupełnie innym, zaskakującym torem niż poprzednicy.

Debiutancki tytuł studia Heartbeat jest ostatnią częścią serii wydaną na SNES-a. Założyciel firmy, Manabu Yamana, wykazał się portem DQIII z Famicoma na Super Famicoma, zastępując Chunsoft, które tworzyło DQ od początku. Yuji Horii, ojciec cyklu, chciał pożegnać czwartą generację bez fajerwerków. Podsumowanie złotej ery Enixa i gatunku jRPG w ogóle miało być spokojne, ciche, pełne szacunku dla tego, co było wcześniej, i dla tego, co nadchodzi. To ostatni DQ, w którym odwiedzamy Zenithię, podniebny zamek. DQVI wprowadził światy równoległe, pomysł chętnie eksplorowany po TLoZ: Link to the Past. Tutaj bohaterowie przemierzają Real World oraz Dream World, mające wspólne lokacje, ale inne zasady działania, NPC-e i stwory. „Zazwyczaj w grach, gdy pojawia się nowa mapa, dzieje się to mniej więcej w połowie przygody", mówi Horii „Uznałem, że powinniśmy wprowadzić dwie mapy już na samym początku". Wówczas panowało przekonanie „Tylko DraQue przewyższy DraQue" – każda kolejna część miała być coraz lepsza, nie tylko w warstwie fabularnej, ale zwłaszcza pod względem technicznym oraz graficznym. Szóstka opanowała sekrety pamięci konsoli i kartridżów. Po raz pierwszy dostępna była torba do przechowywania nadmiaru itemów. Wprowadzono animacje przeciwników, walki zajmowały cały ekran, pixel art do dziś może wzbudzić zachwyt. Postacie poruszały się szybciej, ekrany przewijały się od razu, a wprowadzono nawet system zapamiętywania kwestii NPC-ów.

Kraina iluzji

DQVI miał niepowtarzalną atmosferę. Podróżowanie między Światem Realnym a Sennym było niemal melancholijne. Brak tutaj jasnego wskazywania kierunku wyprawy, do tego główny bohater cierpiał na amnezję. Niektóre wydarzenia trzeba było przyjmować z otwartym umysłem, miały one oniryczną logikę, jak w baśni czytanej tuż przed zaśnięciem. Przypomina mi to produkcje Davida Lyncha i jestem na dobrym tropie, gdyż nazwa pierwszego, górskiego miasteczka, jakie odwiedzaliśmy, to Weaver's Peak, a do inspiracji serialem „Twin Peaks", szalenie popularnym w Japonii, przyznał się także Miyamoto (co dało początek Majora's Mask). Wyjątkowa była też eksploracja, skoro odwiedzamy miejsca zarówno na jawie, jak i we śnie, środki transportu musiały odzwierciedlać ten fantastyczny koncept. Dlatego oprócz pieszych wypraw poruszaliśmy się łodzią, także podwodną, by później latać na łóżkach, dywanach, na pokładzie podniebnego statku, w dorożce ciągniętej przez skrzydlatego konia, a pod koniec gry nawet na fragmencie wyspy. Nowość dla serii, czyli system klas postaci, Vocations, uatrakcyjniał gameplay. W drużynie można było mieć nawet wybrane stwory! Postacie napisano świetnie i w walce sprawdzały się jeszcze lepiej. Jedna z nich, Terry, została nawet protagonistą własnego spin-offa DQ Monsters. Muzyka, naturalnie autorstwa Sugiyamy, była wybitna i brzmiała niezwykle, ale to w głównej mierze zasługa Hitoshiego Sakimoto (Tactics Ogre, Vagrant Story), który tutaj pracował jako sound designer.

Przez lata słyszałem opinie, że jest to zła gra. Nieprawda. Owszem, różni się od innych DQ, grind potrafi zmęczyć, a często brakuje wskazówek gdzie iść, ale w moich oczach wiele zyskała, gdy poznałem kulisy jej powstawania. Przede wszystkim była tworzona równolegle do Chrono Triggera, nad którym pracowali topowi artyści, programiści i dźwiękowcy, także Enixa. Do tego na rynku pojawiły się konsole 3D, więc presja była ogromna. Produkcja mierzyła się z crunchem i premiera została opóźniona aż o rok. Relacje Enix-Nintendo miały trudny okres. DQVI aż do remake'u na NDS-a nie opuścił oficjalnie Japonii (!). To także utrudniło odbiór gry, ponieważ przez lata skazani byliśmy na fanowskie tłumaczenia, nierzadko zawierających błędy zmieniające wydźwięk scen. To wyjątkowa gra, innowacyjny DQ i jRPG z unikatowym klimatem. ☆ **Kubica**



SUPER STREET FIGHTER II
The New Challengers

Zanim przyszły czasy internetu, DLC oraz przepustek sezonowych, Capcom dość regularnie, prawie co roku wydawał ulepszone wersje swojej kury znoszącej złote jaja. Po części było to spowodowane niesłabnącą popularnością, a po części za sprawą pirackich wersji, które masowo zalewały rynek automatów i w kilku przypadkach wręcz zmieniały grę nie do poznania. Jedna z takich modyfikacji była przyczyną zwiększenia prędkości rozgrywki oraz powstania Street Fighter II Turbo. Jeśli wierzyć legendom, to jeden z pracowników Capcomu po zagraniu na pirackim automacie uznał, że nie jest w stanie wrócić do ślimaczego tempa, jaki oferowała oryginalna dwójka. W efekcie powstał Street Fighter II Turbo. Jednak Super Street Fighter II: The New Challengers to pełnoprawna, prawie nowa gra, a nie tylko ewolucja, choć nieostateczna...

Here comes The New Challengers

To, co czuć od razu, to zupełnie nowa oprawa, począwszy od animowanego intra, w którym Ryu ciska hadokenem w ekran, aby wyłonił się tytuł. Praktycznie wszystkie portrety postaci zostały narysowane od nowa, podobnie jak większa liczba elementów gry. Dodano nowe klatki animacji, nowe ataki oraz elementy aren, które do tej pory nie trafiły do domów. Poza dostępem do czwórki bossów, czy M. Bisona, Barloga, Vegi i Sagata, oraz podstawowej ekipy mamy tytułowych nowych pretendentów. Czwórka zupełnie nowych postaci to tonący w mięśniach T-Hawk, będący potężnym, choć powolnym zawodnikiem, DeeJay z szybkimi kopniakami i marakasami, Fei Long, czyli tutejszy hołd dla Bruce'a Lee, oraz Cammy, walcząca nie tylko o zwycięstwo, ale także o uwagę męskiej publiki za sprawą odsłoniętych nóżek oraz innych wdzięków.

W systemie wprowadzono szereg poprawek, ataki zyskały balans, ukrócono kilka znienawidzonych nieczystych zagrań i specyficznych pętli, które w kilku przypadkach uniemożliwiały wygraną. Widać było na ekranie komunikaty oraz, co miało miejsce przy niektórych atakach, combosy nie były już tylko efektem błędu kodowania, tylko celową mechaniką, która przekładała się na punktację. Pierwotnie Super Street Fighter II: The New Challengers hulał na nowej płycie CPS-2, co pozwoliło na lepszą oprawę audiowizualną$2 więcej klatek animacji, bardziej szczegółowe postacie i areny. Konwersja na Super Nintendo nie dorównywała temu, co było na automatach, ale była cholernie blisko.

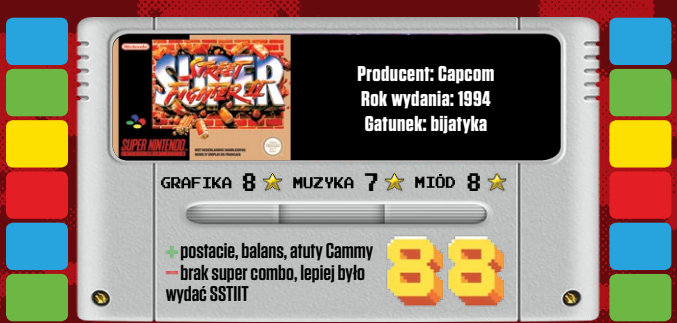
Sprite'y były z wiadomych powodów mniejsze, jednak wszystko, co najważniejsze zostało przeniesione niemalże perfekcyjnie. Wszystkie ciosy, combosy, postacie i detale dotyczące rozgrywki były jak na automacie, tylko w domowej formie. Co prawda straciliśmy w tej wersji trochę prędkości, ale taka była cena balansu oraz możliwości sprzętu. Ciekawostką jest, że to chyba pierwsza w historii serii, jeśli nie bijatyk w ogóle gra, która umożliwiała granie po sieci. Co prawda potrzebne były do tego specjalna przystawka XBAND, abonament oraz pewnie horrendalne rachunki telefoniczne. Jakość zapewne nie była dobra, ale możliwość doświadczenia przyszłości wtedy musiała być czymś wyjątkowym.

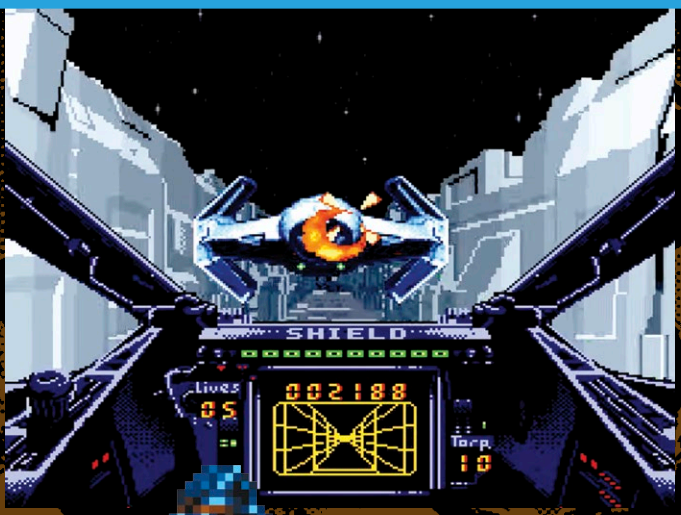
„Tylko" Super

Jak wspomniałem, The New Challengers to prawie nowa gra, oparta na szkielecie Street Fighter II oraz licznych zmianach, ale to nadal „tylko" dwójka z nowymi postaciami. Wszystko zostało dogłębnie zoptymalizowane, biorąc pod uwagę uwagi graczy, jak i to, co zrobiła konkurencja oraz piraci. Nowe postacie to specyficzna mieszanka i, jak zresztą z wszystkimi nowymi dodatkami do istniejącego zespołu, każdy znajdzie tu coś dla siebie. Nietrudno się domyślić, że największym zainteresowaniem od początku aż po dzień dzisiejszy cieszy się Cammy ze swymi warkoczami, berecikiem oraz pośladkami prezentowanymi po wygranej walce. Reszta ma swoich fanów. Podobnie jest z podstawowym zespołem. Super Street Fighter II: The New Challengers był trzecią edycją, która ukazała się na Super Nintendo, nie wyszła na tę konsolę jedynie jedna automatowa. Do dziś jest świetną bijatyką, nawet mimo faktu, że dość szybko automaty nawiedził Super Street Fighter II Turbo, będący ostateczną wersją Ulicznego Wojownika. Jednak ta odsłona nie doczekała się konwersji, a szkoda, bo żeby poczuć, czym jest Super Combo, trzeba było udać się na automaty lub do znajomych z innym sprzętem. Mimo to The New Challengers był i nadal jest naprawdę Super. ★ **Konsolite**

NAJLEPSZE NA KONIEC

Ostatnią odsłoną Ulicznego Wojownika na Super Nintendo był Street Fighter Alpha 2, będący swoistą magią programistyczną. Udało się w nim upchać wszystko, co było na automatach oraz konsolach 32-bitowych. Kosztem była kompresja audio oraz niespotykane loadingi w formie pauzy przed zakończeniem rundy i po niej, by oczyścić pamięć. Fantastyczne pożegnanie z konsolą oraz niesamowite osiągnięcie techniczne.





Dla współczesnego gracza powrót do Super Star Wars – adaptacji „Nowej nadziei", czyli IV epizodu „Gwiezdnych wojen" na konsolę SNES (1992) – to ciekawe i niecodzienne doświadczenie z dwóch przynajmniej powodów. Po pierwsze, w naszej wyobraźni gry z początku lat 90. to raczej wizualne potworki (no dobra, na pewno w mojej). Tymczasem SSW zaskakuje jakością, efektownością i pomysłami. Po drugie, poziom trudności to cios w szczękę. A właściwie ich seria. Wtedy codzienność, dzisiaj, po latach prowadzenia za rączkę i głaskania przez współczesne produkcje (tutoriale, mapy, adaptacyjne sterowanie, filtry, tryby etc.), gryziesz tu pada z wściekłości.

K jak kreatywność

Każdy fan SW i epizodu IV bez trudu rozpozna w grze główne punkty fabularne: Luke na Tatooine, porwanie Lei, Han Solo w kantynie, spotkanie z Obi-Wanem czy atak na Gwiazdę Śmierci (z braku miejsca na kartridżu level ze zgniatarką śmieci poleciał do kosza). Jednak dla podbicia atrakcyjności gry twórcy puścili wodze fantazji. Od pierwszych chwil Luke

biegał z blasterem, eksterminując tony mięsa armatniego (np. skorpiony...?). Nie kupował droidów, ale penetrował pustynny czołg Jawów, pokonując nie tylko mieszkańców, ale i ich laserowe działa (!?) i setki platform. A jego pustynny ścigacz miał turbo i lasery, oczywiście w celu masakry kolejnych hord wrogów („Utinni!"). Jednym z bossów był Sarlacc (tak, ten z... epizodu VI), innego z kolei wzorowano na... figurce z gry Dejarik (holograficzne szachy) z pokładu Sokoła Millennium. Kreatywności tu nie brakowało, a fabuła podawana była na statycznych fotkach z tekstem.

Do. Or do not. There is no try

Rdzeń zabawy to platformer/strzelanina 2D, ale z paroma dodatkami. Biegałeś, strzelałeś, skakałeś, pokonywałeś bossów i zdobywałeś ulepszenia broni czy paska zdrowia. Do dyspozycji miałeś Luke'a (z czasem z mieczem świetlnym), Chewbaccę i Hana Solo. Każdy

różnił się wyglądem (duh) i trochę mechanikami (np. Chewie miał większy zasięg ataku). Ale były też świetne odskocznie od monotonnego skakania (sic!), np. jazda wspomnianym ścigaczem (z użyciem Mode 7 – detale dalej), strzelanie z wieżyczki czy finałowy atak na Gwiazdę Śmierci w kokpicie X-winga. Na różnorodność zabawy nie można było narzekać, za to na poziom trudności jak najbardziej. Tylko w trybie Easy większość śmiertelników miało szanse pokonać ten tytuł (a i tak się spocić). Gra nie wybaczała błędów. Nieprecyzyjne, sztywne skoki, agresywne fale wrogów, ograniczona liczba żyć i brak sejwów. Jeden zły ruch i traciłeś długie minuty zabawy.

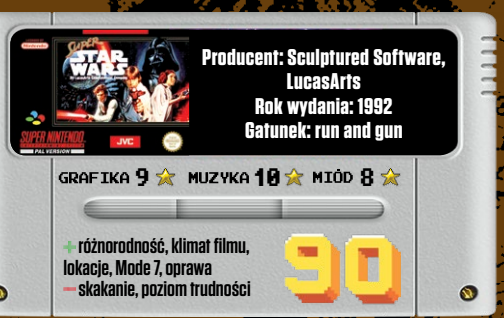
Williams zaklęty w kartridżu

Jak wspomniałem, SSW pozytywnie zaskakiwał wizualnie. Szczegółowe sprite'y, zróżnicowane tła i fajne animacje postaci robiły wrażenie. Znane z filmu lokacje były odpowiednio różnorodne, a 14 leveli nie pozwalało na nudę – wszystko ociekało klimatem Star Wars, nawet jeśli trzeba było podkoloryzować rzeczywistość. Największe wrażenie robiło jednak Mode 7 – technologia SNES-a, która tworzy wrażenie głębi 3D poprzez odpowiednie skalowanie i ruch tła (sekwencje ze śmiganiem landspeederem na pustyni czy atak X-wingiem na końcu gry). Ścieżka dźwiękowa została skomponowana na bazie oryginalnej muzyki i mimo ograniczeń 16 bitów filmowe motywy są bez trudu rozpoznawalne (zajmujący się aranżacją muzyki deweloper twierdził, że dostał ręcznie pisane partytury od samego Johna Williamsa i używając odpowiedniego softu, przekonwertował je na ośmiokanałowy chip dźwiękowy SNES-a). Superlatywy lecą także dla efektów dźwiękowych, kluczowego elementu uniwersum. Strzały blasterów, eksplozje czy ryk Chewbakki – wszystko brzmiało, jak trzeba i stanowiło ważną część spektaklu.

Super Star Wars może odstraszać poziomem trudności i archaicznym (dzisiaj) designem, ale nie odbiera to grze jej poczytnego miejsca w kanonie debeściaków – była produktem niemal przełomowym. To więcej niż tylko adaptacja – to kawał historii gier wideo. ✶ **Butcher**

TRYLOGIA KOMPLETNA

Super Empire Strikes Back (1993) i Super Return of the Jedi (1994) znacznie rozwinęły formułę Super Star Wars. Dodano więcej postaci grywalnych (m.in. Yodę, Leię, Wedge'a), zróżnicowane bronie i lepszą kontrolę. Grafika i animacje zostały poprawione, a poziomy stały się dłuższe i bardziej filmowe. Choć gry wciąż były trudne, oferowały więcej urozmaicenia i wierniej odwzorowywały fabułę filmów, podnosząc poprzeczkę dla adaptacji filmowych.



Bahamut Lagoon

バハムートラグーン

Jakoś tak się złożyło, że największe perełki jRPG na SNES-a/Super Famicoma pojawiały się pod koniec życia tej konsoli. O Chrono Trigger czy Final Fantasy VI każdy chyba pamięta, towarzyszyła im też cała masa innych niezapomnianych hitów. Nie mogło w tym gronie, rzecz jasna, zabraknąć opowieści o smokach, jaką akurat przyniósł nam taktyczny Bahamut Lagoon.

Wspomniałem tu o FFVI, ponieważ za Bahamut Lagoon również odpowiadał jeden z grafików tamtejszej gry, czyli Hitoshi Sasaki. Inspiracją był jego przelot samolotem nad półwyspem Izu leżącym na zachód od Tokio i zachwyt nad tamtejszym krajobrazem. Koncepcja rozgrywki też ewoluowała z tradycyjnego „rolpleja" w taktyczne jRPG, które, co ciekawe, początkowo miało nosić tytuł Final Fantasy Tactics. Za scenariusz natomiast odpowiadał sam Motomu Toriyama, w który, jak sam przyznał, wplótł kilka trudnych momentów z własnego życia.

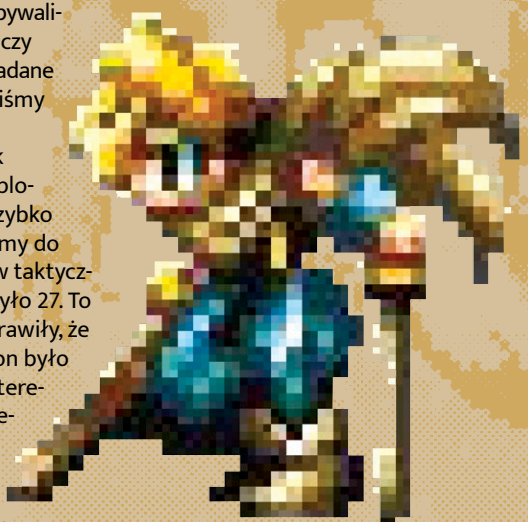
Smoki, wszędzie smoki

Akcja gry rozgrywała się w świecie zwanym Orelus na unoszących się w przestworzach kontynentach. Wcielaliśmy się w rolę kapitana Byuu ze Smoczej Jednostki, która broniła królestwa Kahny przed Imperium Granbelos nawet wtedy, gdy jego ojczyzna poniosła klęskę. Trzeba uczciwie przyznać, że fabuła nie była specjalnie wciągająca ani oryginalna, a jedynym wyjątkiem była obecność smoków w całej historii. Nawet napotykani bohaterowie niespecjalnie zapadali w pamięć, byli standardowi do bólu, bez żadnych cech ich wyróżniających. Wspomnianych już przełomowych momentów scenariusza też nie zaliczyłbym do wybitnych, były w porywach zaledwie dobre, ale cała opowieść pełniła funkcję pretekstową względem rozgrywki. Z drugiej strony tytuł bronił się liczbą towarzyszy do zwerbowania, bo ponad 30, i to oprócz smoków ratowało opowieść.

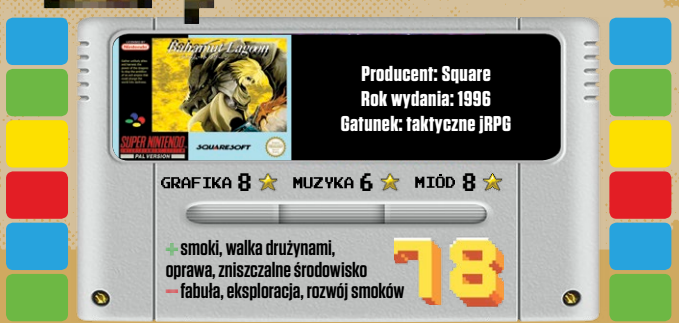
Sama rozgrywka nie oferowała większej swobody, a wszystko załatwialiśmy z poziomu własnego sterowca. Na nim to rozmawialiśmy z towarzyszami, podejmowaliśmy się zadań pobocznych, nabywaliśmy ekwipunek czy dbaliśmy o posiadane smoki. Nie mieliśmy tu jednak wiele do roboty (brak swobodnej eksploracji świata) i szybko przystępowaliśmy do głównych bitew taktycznych, których było 27. To one właśnie sprawiły, że Bahamut Lagoon było tak miodną i interesującą grą. Zadecydował o tym dość niestandardowy pomysł, że zamiast pojedynczymi postaciami gracz dowodził w trybie turowym kilkoma drużynami po czterech wojaków jako całością, gdzie do pomocy dorzucony był jeszcze smok. Co ciekawe, o ile drużyną podczas przemieszczania się i postaciami podczas starcia kierowaliśmy „ręcznie", sami wybierając umiejętności bojowe, o tyle smokom wydawaliśmy jedynie rozkazy bez gwarancji, że się podporządkują.

Niszcz wroga

Innym oryginalnym aspektem gry była możliwość wpływania na obszar bitwy dzięki posiadanym zdolnościom. Podpalenie lasu, zamrożenie rzeki, wywołanie trzęsienia ziemi czy lawiny, by zniszczyć budynki, to były standardowe środki naszego arsenału. Dzięki temu bitwy były bardzo długie, epickie i wymagające, a przy tym szalenie wciągające. O posiadane smoki należało dbać, czyli należycie je karmić różnymi przedmiotami, co miało wpływ na ich statystyki, umiejętności, wygląd oraz posłuszeństwo (było w tym wszystkim trochę irytującej losowości). Gdyby ktoś chciał zagrać drugi raz, gra oferowała opcję Ex Game, pozwalającą bawić się ponownie wraz ze zdobytym już doświadczeniem i umiejętnościami. Wizualnie gra, chociaż koncepcyjnie nie odbiegała od współczesnych standardów, prezentowała wysoki poziom wykonania. Różnorodne i bogate w szczegóły pola walki oraz duże, a przy tym obdarzone wieloma detalami sprite'y postaci wraz z niesamowitymi efektami specjalnymi tworzyły na dawnych odbiornikach TV ucztę dla oczu. Natomiast oprawa muzyczna, chociaż budowała klimat, była już nieco gorszej jakości, z kiepskimi dźwiękami otoczenia.



Bahamut Lagoon nigdy nie wyszło poza Japonię, jednak po otrzymaniu nieformalnego, fanowskiego tłumaczenia tytuł otrzymał drugie życie na Zachodzie, co pozwoliło mu ostatecznie rozwinąć skrzydła i uchronić się od zapomnienia. Jeśli ktoś ma okazję, to polecam zagrać, zwłaszcza z uwagi na wciąż oryginalne i wymagające bitwy oraz obecność smoków. ☆ **Aysnel**



Kirby, ach ten Kirby. Zawsze był eksperymentalną postacią, taką różową, doświadczalną kuleczką. Na ten los skazał go Masahiro Sakurai, czyli osoba niedostatecznie znana w kontekście nintendowskiej familii. Dołączył do imperium Yamauchich w 1992 r. i stworzył Kirby's Dreamland na klasycznego Game Boya. Spodobał się reszcie designerów i tak zaczęła się kariera Kirby'ego. Powstawały sequele, choć młody autor (do HAL Laboratory dołączył w wieku dwudziestu kilku lat) miał dość. Sakurai uznał, że klepanie kontynuacji rzadko opiera się na blendowaniu nowatorskich mechanik. Postawił zatem na kreatywność, na Kirby Super Star – tytuł wieńczący erę 16-bitowych platformerów.

Osiem żyć

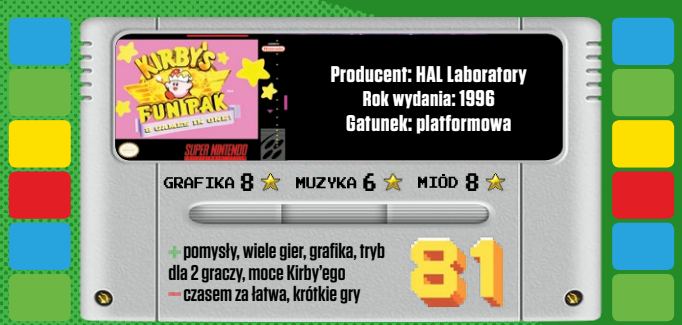
Kirby Super Star nie jest grą jednolitą. To kilka gier scalonych w jeden produkt, bo Masahiro Sakurai nie zrezygnował z eksperymentalnej natury swojej serii. Dzięki temu spełnił jedno z marzeń Shigeru Miyamoty o trybie współpracy dla dwóch graczy. Ale po kolei. Po uruchomieniu KSS uderza gustownym, cukierkowym menu wyboru aż sześciu gier. Kolejność rozgrywki pozostawiono nam. Wyścig na złamanie karku z Królem Dedede? Epicko zabawny pojedynek z Meta Knightem? Proszę bardzo. Kirby Super Star w sferze mechaniki był czystym platformerem z pokonywaniem przeszkód itd, Dorzucał jednak arcyciekawe patenty nieznane graczom lubującym się w przygodach różowej kuleczki. Kirby umiał pofrunąć kilka metrów do góry (sterowanie schematem przypomina pływanie pod wodą w Super Mario Bros.). Nie mogę zapomnieć o dmuchaniu, czyli kluczowej zdolności postaci. Te kilka elementów zawsze czyniły Kirby'ego wyjątkowym na tle familii Nintendo. Niektóre z gier były inspirowane klasycznymi przygodami Kirby'ego (np. Spring Breeze czy Dinoblade). Każda systemowo bazowała na jednym wzorcu, choć różniły się wyglądem i kolorystyką. Moim faworytem pozostanie oczywiście Revenge of Meta Knight. Nie wszystkie gry są dostępne na starcie, bo część należy po prostu odkryć. Grunt, że są odpowiednio zróżnicowane. Kolejność ich odtwarzania zależy od gracza.

Kirby w tej części nauczył się nowych sztuczek związanych z żywiołami, co czyniło rozgrywkę ciekawszą. Bohater zyskiwał pewne umiejętności dzięki wciąganym, a następnie wypluwanym wrogom. Twórcy bardzo dbali o balans, bo pierwsze gry wydawały się dziecinnie proste do opanowania, lecz to jedynie przedsmak. Kirby Super Star godnie reprezentował maksymę Nintendo: easy to learn, hard to master, zatem gry prostej do nauczenia się i trudnej do pokonania. Wiele zawdzięczamy odpowiedniej synergii Kirby'ego z otoczeniem. Twórcy porozmieszczali nawet magiczne drzwi, aby poziomy pokonywało się szybciej, choć niekoniecznie łatwiej. Sama graficzka była bardzo kolorowa i przyjemna w odbiorze. Czego mógłbym się uczepić w przypadku Kirby Super Star? Czasu trwania każdej z gier, choć Sakurai wierzył w fun-core cyklu, czyli zabawę konwencją. Stąd w Spring Breeze wzorowanej na klasycznej grze z Kirbym pojawia się pasek życia HP, a bohater nabiera cech wyglądu zasysanych stworków. W przypadku niektórych mechanik całkowicie przebudowano fizykę.

Kirby Super Star to teatrzyk, pikselowy spektakl pomysłów i laurka twórcy dla samego Kirby'ego. Gra stała się próbą odpowiedzi na kluczowe pytanie: czego naprawdę potrzebuje mocny sequel? Kreatywności. ★ **Graba**

ZA KRÓTKO

Sakurai usprawiedliwiał krótki czas pojedynczych gier w Kirby Super Star. Uznał, że ówczesne produkcje zajmują zbyt dużo czasu, aby je ukończyć. O dziwo, gra powstawała trzy lata, więc długo jak na ówczesne standardy. Sakurai planował nawet wrzucić horrorek Kagero Mansion z motywami zręcznościowymi i logicznymi. Nintendo wydało Kirby Super Star pozbawione obaw o sukces, bo gra strukturalnie okazała się niestandardowa.



Illusion of Time

AKA Illusion of Gaia

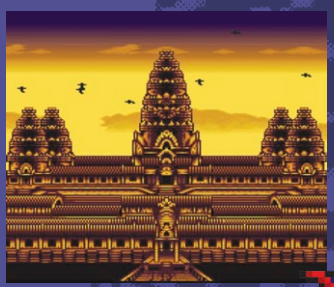
Na fali popularności produkcji z szyldem Zeldy konsola Super Nintendo wzbogaciła się o wiele mniej lub bardziej udanych tytułów powielających tamtejsze klimaty. Jedną z takich gier było Illusion of Gaia, całkiem zjadliwa gra jRPG akcji.

Wspomniana pozycja, w Europie znana też jako Illusion of Time, stanowiła drugą część (chociaż twórcy zaprzeczają) nieformalnej trylogii Gaia (Soul Blazer, Terranigma), a scenariusz stworzyła znana japońska pisarka sci-fi oraz psycholożka, Mariko Ohara. Oczywiście Japończycy nie byliby sobą, gdyby nie połączyli XVI-wiecznych realiów ze starożytnymi cywilizacjami oraz elementami fantastyki naukowej, co jednak w tamtych czasach nie było niczym dziwnym. Szczerze mówiąc, wykreowane uniwersum sprawia ciekawsze wrażenie dzisiaj niż w dniu premiery, ale idźmy po kolei.

Nadchodząca zagłada

Sama opowieść nie zaczynała się jakoś spektakularnie. Kierujemy losami Willa, posiadającego magiczny flet, który pewnego dnia objawia mu, iż jego przeznaczeniem jest uratowanie świata przed nadlatującą kometą. Wyrusza na wyprawę, by eksplorując starożytne ruiny rozrzucone po całym globie, zebrać magiczne artefakty gwarantujące ocalenie. Will jednak ma wizję, jakoby taką podróż w towarzystwie ojca już odbył, jednak nie może sobie przypomnieć, w jakich okolicznościach stracił rodzica i jak wrócił do domu. W chwili wydania gry fabuła i jej tło były uważane za całkiem dobre i angażujące, lecz ostatecznie okazało się, że nie wszystkie jej wątki zostały dostatecznie wyjaśnione czy zakończone, co kładło się cieniem na końcowych ocenach.

Co ciekawe, Illusion of Gaia zostało cieplej przyjęte na Zachodzie niż w samej Japonii, być może dlatego że w trakcie podróży odwiedzaliśmy miejsca realnie istniejące bądź znane z mitów jak Wielki Mur Chiński, świątynia Angkor Wat czy zatopione resztki kontynentu Mu, rozwiązując zagadki. Nie zabrakło też miejscówek tradycyjnie kojarzonych z RPG-ami jak zamki, lochy, kopalnie, a nawet podziemna rzeka, gdzie stawaliśmy w szranki z wrogami. W oczy rzucały się usprawnione poruszanie się



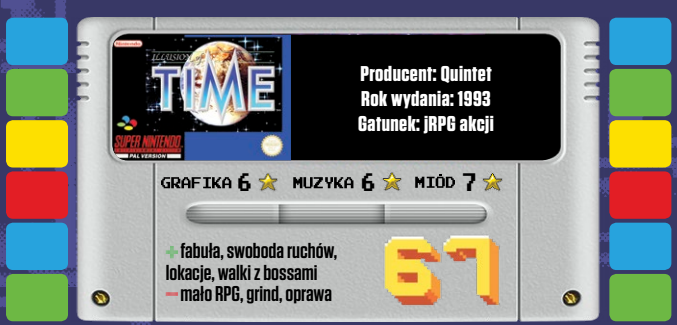
i walka. W porównaniu do Soul Blazera Will otrzymał niemal pełną swobodę ruchów oraz wiele ataków specjalnych, co czyniło całą siekankę nieco bardziej rozbudowaną.

Z fletem na wroga

Ponadto protagonista otrzymał dwie transformacje, a jedną z nich był Freedan – powolny rycerz, ale z „pałerem" w łapach. W sumie większość z wymienionych rzeczy rozwijała oklepane już wtedy patenty z The Legend of Zelda: A Link of the Past, ale nie należy zapominać o pewnym novum – magicznym flecie jako broni. Bohater okładał nim hordy napotkanych wrogów, aczkolwiek dało radę ich ominąć i przejść do walk z wielkimi bossami. Znawcy gier z serii Ys mogli się poczuć jak w domu, ponieważ oprócz siły fletu należało wykazać się też zręcznością, co zapewniało masę ekscytujących wrażeń. Z Ysami kojarzyły się też skąpe elementy RPG, czyniące z Illusion bardziej grę akcji, co niektórym przeszkadzało. Szkoda, że raz pokonane potwory nie odradzały się, przez co grind był bezcelowy. Oprawa wizualna została oparta na tradycyjnej, 16-bitowej grafice 2D. Od razu widać było świetną animację ruchów bohatera oraz efekty specjalne. Dużym plusem były duże, kolorowe elementy tła oraz wyraźne sprite'y postaci. Mimo to jako całość nigdy nie

odczułem efektu „wow" wobec grafiki, którą uważałem za zaledwie poprawną. Pierwotnie wersja anglojęzyczna miała zawierać inny ekran tytułowy oraz imiona postaci, z czego zrezygnowano, natomiast tak przeprojektowano dla nas logo gry, by kojarzyła się z serią Zelda. Ponadto jeden z bossów w każdej z wersji ma inny wygląd.

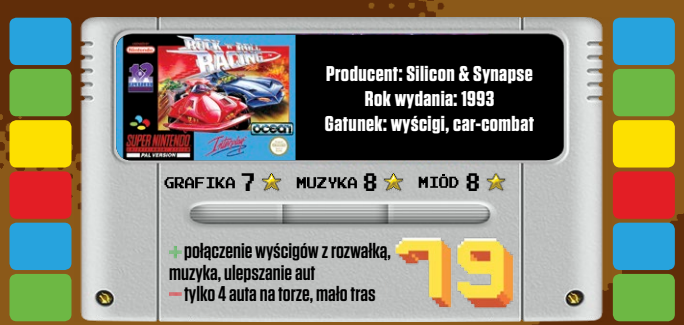
Illusion of Gaia to był interesujący tytuł na SNES-a , z którego wrażenia niestety trochę niszczyła cenzura zachodniej odsłony na tle religijnym i nie chodzi tylko o elementy graficzne, ponieważ mocno ingerowała też w scenariusz. Z jakiegoś powodu negatywne zmiany najmniej dotknęły wersję francuską. Mimo wszystko miłośnicy retro wciąż powinni zainteresować się tą produkcją, ponieważ swoisty urok zachowała do dzisiaj. ✶ **Aysnel**



Rock n' Roll Racing to połączenie wyścigów z grą car-combat, co z urzędu powinno u mnie dać efekt +1 do oceny. Niestety aut na trasach nie dało się zniszczyć, po prostu odradzały się w miejscu destrukcji, więc gatunkowego bonusu nie będzie. Co ciekawe, tytuł opracował zespół Silicon & Synapse, czyli... dzisiejszy Blizzard. Tematem przewodnim zaś było pięcie się po szczeblach kosmicznej kariery, wszak progres polegał na wygrywaniu w dwóch dywizjach na danej planecie, co dawało awans na kolejną.

Gra nie była zbyt długa, na trasach ścigały się zaledwie cztery pojazdy, co dziś trochę trąci starym Kubotem. Brakowało też większej liczby tak postaci, jak i planet, a w wersji na SNES-a dywizje A i B na każdej planecie miały te same trasy, co zmieniono na Mega Drivie. Tytuł przynosił jednak masę frajdy, a wraz ze wzrostem poziomu trudności wyścigi zmieniały się w istny survival. Życia z pewnością nie ułatwiały pułapki środowiskowe jak przepaście, lawa czy zaspy śnieżne, więc pędząc do mety na pierwszym miejscu, czułeś na plecach oddech i arsenał rywali. Wszystko w towarzystwie power-upów porozrzucanych na planszach, w rytmie heavymetalowej, 16-bitowej muzyki od takich ekip jak Deep Purple i Black Sabbath (twórcy chcieli ZZ Top, ale hajs się nie zgadzał) i odgłosami komentatora (Larry Huffman)!

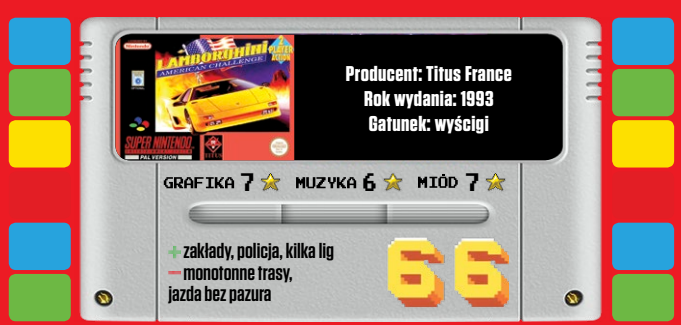
Zarobioną kasę można było wydać między wyścigami zarówno na ulepszanie swojej tylnej i przedniej broni, jak i silników, opon, turbo czy pancerza. A co bardziej zamożni mogli sobie nawet kupić nowy pojazd, choć wtedy przepadały ulepszenia. Największą frajdę gra dawała w trybie kariery we dwie osoby, choć izometryczna kamera czasami potęgowała chaos, utrudniając ocenę odległości do zakrętów. Ale gdy uzbierałeś wystarczającą liczbę punktów, by awansować, a Twój kolega z kanapy obok nie i mogłeś go zostawić w B-klasie, to gdzieś w mieszkaniu pękała żyłka w tyłku i nie był to Twój tyłek. Choć dziś tytuł wydaje się trochę archaiczny, to w czasach SNES-a była to jedna z najlepszych dostępnych na rynku ścigałek, oferująca paradoksalnie coś więcej niż tylko samo ściganie dla ścigania. ★ **Roger**



Pamiętam jak dziś historyjkę z czerwonym lamborghini diablo z gum Turbo. Jako dziecko marzyłem, że rodzice kiedyś się takiego dorobią, ale skończyliśmy na dużym fiacie. Tyle dobrze, że też był czerwony. Lamborghini American Challenge to trochę taki wczesny Need for Speed, a tak naprawdę kolejna część serii Crazy Cars, choć ze zmienionym tytułem. Gracz z kamerą ustawioną za autem (pseudo-3D) brał udział w nielegalnych wyścigach w USA, wybierając jedną z trzech postaci.

Za przystąpienie do wyścigów trzeba było zapłacić frycowe, ale żeby sprawiedliwości stało się zadość, przed rywalizacją można było obstawić zakłady i w razie wygranej zgarnąć sporo siana. A siano wydawaliśmy na ulepszenia samochodu (ale czasem ciężko było wyczuć, że coś się zmieniło), naprawy przed wyścigami i... mandaty. Tak, na niektórych trasach po przekroczeniu prędkości pojawiały się smerfy (i smerfetki) w radiowozach, próbując nas zepchnąć na pobocze. Jeśli udało nam się uciec i nie straciliśmy miejsca w wyścigu (a ścigaliśmy się zarówno z „fabularnymi" postaciami, jak i lokalnymi na danej trasie), czekała nas większa kara pieniężna po ukończeniu toru. Ucieczki utrudniał normalny ruch uliczny, a żeby zostać mistrzem, trzeba było wywalczyć awans do wyższych lig (łącznie trzech), co za każdym razem poprzedzał udział w czasówce, czyli swoistej licencji.

Fajnie, że trasy prowadziły przez takie stany jak Memphis, Houston, Miami, Minnesota, Arizona czy Teksas, fajnie, że wprowadzono zmienne warunki atmosferyczne (deszcz, śnieg) i pory dnia (wyścigi w nocy) i fajnie, że scenerie regularnie się zmieniały (pustynne, górskie, miejskie, nabrzeżne), ale wiele miejsc było do siebie bardzo podobnych. Jechaliśmy z punktu A do B, często brakowało tu polotu, a model jazdy był zaledwie poprawny. Tryb dla dwóch graczy nie urywał, była za to opcja wykorzystania strzelby Super-Scope, dzięki której można było... strzelać do rywali. To nie jest zła gra, ona jest po prostu przy dłuższych sesjach monotonna, więc w wyścigowym łańcuchu pokarmowym z lat 90. stoi na środku stawki, wąchając spaliny Lotusa i Jaguara z Amigi. ★ **Roger**



Terranigma

Zaczęło się od ciszy. W małej wiosce Crysta, zawieszonej gdzieś pod powierzchnią ziemi, życie toczyło się spokojnie. Rutyna, sąsiedzi, starszyzna. Jak w każdej opowieści z lat 90., zanim nadszedł kataklizm. A jednak coś było nie tak – świat jakby zapomniał, że kiedyś tętnił życiem.

Wtedy właśnie pojawia się Ark – młody chłopak, którego ciekawość pchnęła do zignorowania przestróg Starszego i otwarcia zakazanej skrzynki. Z opłakanym skutkiem, bo wszystko, co znał, pogrążyło się w lodzie, a mieszkańcy wioski zamienili się w kryształy. Jedynym towarzyszem pozostał Yomi – lewitująca kula, niczym głos sumienia. Tak zaczynała się Terranigma, jedna z najbardziej poruszających gier epoki SNES-a. Opowieść o końcu i początku, o podróży mającej na celu odtworzenie całej cywilizacji, krok po kroku.

Ziemia, która zapomniała oddychać

Twórcy Terranigmy, studio Quintet, już wcześniej w Soul Blazer i Illusion of Gaia pokazali, że nie boją się filozofii. Te trzy gry tworzą nieformalną „trylogię kreacji", zgłębiającą tematy odbudowy, odkupienia i cyklu życia. Terranigma była w niej dziełem najdojrzalszym, gdzie dualizm kreacji i destrukcji przewijał się na każdym kroku. Z każdym kolejnym lochem Ark przywracał do życia kawałki świata – najpierw kontynenty, potem rośliny, zwierzęta, aż w końcu całe ekosystemy. Wskrzeszał ptaki, ryby, a nawet dawno wymarłe stworzenia. Gdy po raz pierwszy przemówiło do mnie drzewo Ra, poczułem się jak ktoś naprawdę ważny – jak Bóg tworzący życie od zera.

Ale ten cudowny proces miał swoją cenę: trzeba było coś poświęcić, czasem kogoś zawieść, a nawet zdradzić. Scenarzyści celowo zaprojektowali grę tak, by gracz czuł, że jego decyzje mają konsekwencje. Im dalej się posuwaliśmy, tym bardziej świat zaczynał przypominać naszą własną Ziemię – z lasami jak w Amazonii i miastami, które przywodziły na myśl Londyn czy Tokio. Historia, napisana przez Tomoyoshiego Miyazakiego i Reiko Takebayashiego, zawierała krytykę kapitalizmu, religii, wojny i postępu – Ark, otwierając szkoły czy fabryki, obserwował, jak cywilizacja oddala się od natury, a każdy krok naprzód niósł potencjał katastrofy.

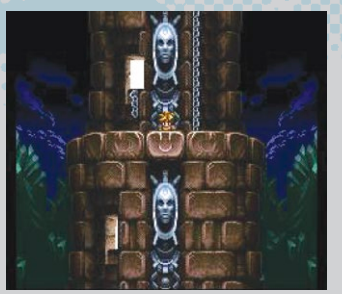
Muzyka, mapa i mechanika

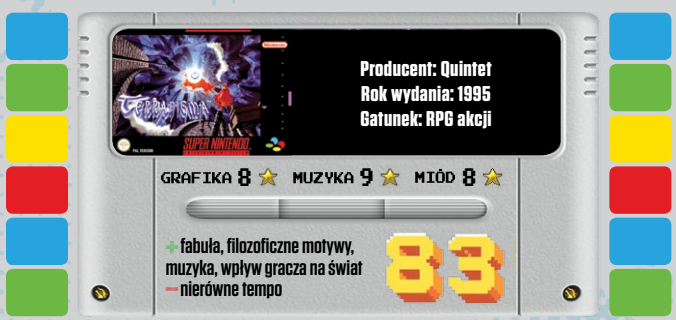
Gra powstała pod koniec życia SNES-a. Quintet, działając pod auspicjami Enix, cieszył się swobodą twórczą pozwalającą na tak odważny tytuł, czyli RPG bez drużyny, skupione na przywracaniu cywilizacji. Muzyka, dzieło Miyoko Kobayashi i Masanoriego Hikichiego, z gościnnym utworem Yuzo Koshiro, do dziś uznawana jest za jedną z najlepszych na konsoli, a kompozytorzy podobno miesiącami dopracowywali utwory, by oddać emocje związane z odbudową świata. Za oprawę graficzną odpowiadał zespół eksperymentujący z technologią Mode 7, tworząc efekt trójwymiarowej mapy świata. Lokacje przerabiano wielokrotnie – producent Enix, Shinji Futami, wspominał, że stracił rachubę, ile razy, by świat wyglądał naturalnie.

Nie dotarła wszędzie

Co ciekawe, Terranigma nigdy nie ukazała się oficjalnie w USA. Gdy Nintendo kończyło lokalizację, Enix zamknął amerykańską filię, a Nintendo of America skupiało się już na N64. Gra trafiła więc tylko do Japonii, Europy i Australii. Polska poznała ją wyłącznie dzięki importowi i nieoficjalnym lokalizacjom. Studio Quintet zniknęło około 2002 r., a jego założyciel, Tomoyoshi Miyazaki, podobno „zapadł się pod ziemię", co komplikuje kwestie prawne. Niektórzy członkowie zespołu Quintet założyli później Shade Inc., odpowiedzialne za The Granstream Saga, duchowego spadkobiercę Terranigmy.

Square Enix, obecny właściciel praw do japońskiego znaku towarowego Tenchi Souzou, nie zdecydował się na remake ani reedycję gry, mimo licznych petycji fanów. Ci z kolei nie próżnują – powstają inicjatywy, w tym prototypy w stylu HD-2D. Terranigma była ostatnią wielką grą studia Quintet na SNES-a, ale jej echo nie cichnie. Zamiast opowiadać prostą historię o ratowaniu świata, gra przypomina, że każda zmiana wymaga ceny, a prawdziwa odwaga to nie heroiczne gesty, lecz gotowość do poniesienia ich konsekwencji. Bo od wielkich przemian często dzieli nas tylko jedna decyzja. ☆ **Mazzi**





Po „Animkach” przyszli „Animaniacy”, równie kultowy serial animowany, dzisiaj kojarzony chociażby z piosenki „Wszystkie kraje świata” czy segmentów, w których po raz pierwszy wystąpili Pinky i Mózg. Przeniesieniem serialu na konsole – ponownie – zajęło się Konami. Analogicznie jak w przypadku „Tiny Toons”, SNES i Mega Drive otrzymały dwie różne gry. Wersja na SNES-a przypomina połączenie platformówki z chodzoną bijatyką, gdzie Yakko, Wakko i Dot musieli odnaleźć zagubione fragmenty scenariusza, powstrzymując wspomniany mysi duet przed nakręceniem filmu i zdobyciem funduszy na... zgadliście, podbój świata.

Co rzucało się w oczy w momencie premiery i nadal wygląda nieźle, to sprite’y i jakość animacji – wszyscy bohaterowie prezentowali się rewelacyjnie, jak wyjęci z telewizora (jak na możliwości SNES-a). Pod tym względem Konami odrobiło zadanie. Sama mechanika zabawy, niestety, była dość uproszczona i chaotyczna. Rodzeństwo potrafiło podnosić, rzucać i popychać przedmioty, wykorzystując elementy otoczenia do chociażby walki czy pokonywania przeszkód. Pomysł niezły, ale całość zatrzymała się trochę pomiędzy platformówką a przygodówką, nie wiedząc, czym chce być. W razie „skucia się” postać trafiała do niewoli i musieliśmy ją odbić z wieży ciśnień. Utrata całej trójki oznaczała game over. Gra miała trzy zakończenia, uzależnione od tego, ile fragmentów scenariusza udało się nam odnaleźć (niektóre były naprawdę nieźle schowane). Szkoda, że pomimo tak udanej oprawy nie udało się lepiej zbalansować gameplayu. Wersja na Mega Drive’a była rodowitą platformówką z elementami jak w The Lost Vikings (każdy miał własne skille do wykorzystania) – wyszła z tego bardziej udana gra, chociaż wydanie na SNES-a prezentowało się lepiej. Coś za coś.

Ostatecznie Animaniacs spełniło swoją rolę, gra przykuwała wtedy uwagę, szczególnie jeśli ktoś znał serial – potwierdzam na własnym przykładzie. A na koniec możemy sobie zaśpiewać: „Są Stany, Kanada, jest Meksyk, Panama, Haiti, Jamajka i Peru...”. ★ **Dżujo**

Producent: Konami
Rok wydania: 1994
Gatunek: platformowa

GRAFIKA 8 ★ MUZYKA 7 ★ MIÓD 6 ★

+ fenomenalna animacja, humor, muzyka i pomysły
− mechanika platformera

60

Cenzura to bzdura, połamcie sobie pióra. Szalone zgredziole z cenzury śmieją się. Figlować, bzikować, gdy trzeba, to zwariować. Bo wiedz, że ten szalony świat już nie uzdrowi się, więc celem graczy jest niezłego świra mieć.

Królik Kinio skacze i biega sobie tu i tam, gdy trzeba, to nawet po ścianach wybiegnie króliczym sprintem, hej. Tylko pamiętajcie, aby siły starczyło mu, aby dobiegł tam, gdzie musi dostać się. Czasami skoczy na głowę wroga, klucz znajdzie albo ukryty przedmiot też. Nieraz nawet dodatkowe życie trafi się. Jego przygoda, zwariowana i zagmatwana, zacznie się od Bzikowersytetetu, poprzez Dziki Zachód, straszny dom, boisko sportowe, by dostać się tam, gdzie nie trafił żaden królik, do galaktyki daleko, daleko, daleko stąd. Pogmatwa plany kaczora Vadera, a nawet Diabła Tasmańskiego ujarzmi i jego nieokiełznany apetyt. Pikseli niemiara, a to sprawia, że zarówno Kinio, jak i stworki, co go biją, zachwycą Twe oczy niczym telewizyjna przygoda, choć rozdzielczość słaba, to wymiata. Na animacji nie oszczędzano, choć czasami ją powtórzono. Pieniążków Konami miało mało, więc trochę w kilku miejscach oszukano. W bonusowych etapach królicza zręczność nie będzie wymagana, więc będzie to prosta wygrana. Przez boisko przelecimy, w tenisa ze ścianą wygramy i prosiaczka przez labirynt przepchamy. Pocić się nie będziemy, większość przeszkód szybko okiełznamy i hasła do etapów otrzymamy. Nie trzeba będzie przygody od początku zaczynać, chyba że zabraknie nam papieru, by hasełka zapisać. Muzyka, którą znacie, będzie przygrywać cały czas. Choć momentami będzie się powtarzała do znudzenia, to nie opuści Waszych uszu, nawet gdy zatkacie marchewką sobie je. Wryje się w pamięć i będziecie ją nucić pod nosem, nawet gdy Wasz SNES stoi wyłączony pod nosem. Wiele do gadania nie ma, gdyż Konami nie stworzyło Mario killera. Jest miło. Jest kolorowo. Jest przyjemnie. Bez stresu. Bez parcia. Po prostu całkiem spoko, interaktywna bajka.

Bo każdy z nas pokochał wczoraj Bzikowersytet. Fakultety nam niestety pomieszały się. Kochamy platformówki, nawet te, co nie są z pierwszej półki. Przyroda Kinia, choć miła, nie zaskoczy Cię. Poskaczesz, pobiegasz, na nudę nie będziesz narzekać. A zresztą zagraj sam! ★ **Konsolite**

Producent: Konami
Rok wydania: 1993
Gatunek: platformowa

GRAFIKA 8 ★ MUZYKA 6 ★ MIÓD 7 ★

+ oprawa, mini gierki, płynność rozgrywki
− powtarzalność, słabi bossowie

72

Secret of Evermore

Gdy Square święciło triumfy z Chrono Triggerem i Final Fantasy VI, jego amerykański oddział, Square USA z Redmond, otrzymał nietypowe zadanie: stworzyć RPG-a w japońskim stylu, ale z myślą o graczach z Zachodu. Pomysłodawcą był producent wykonawczy Douglas E. Smith, który marzył o grze z wyraźnie „amerykańskim motywem". Tak w 1995 r. narodziło się Secret of Evermore – tytuł-eksperyment w odpowiedzi na amerykański sen o japońskim RPG-u.

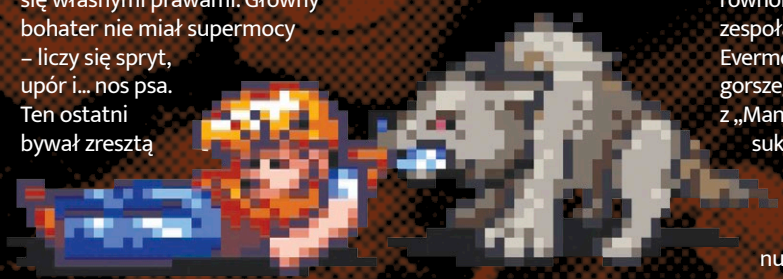
Podróż przez cztery światy

Wszystko zaczynało się w starym kinie. Na ekranie – czarno-biały klasyk science fiction: kosmici z gumy, tekturowe rakiety, dramatyczna muzyka i jeszcze bardziej dramatyczna gra aktorska. Na widowni siedział on – amerykański nastolatek z lat 60., zapalony fan takich filmów, zaczytany w komiksach, marzący o przygodzie większej niż życie. Obok – jego wierny pies. Jeszcze nie wiedział, że za chwilę sam stanie się bohaterem historii rodem z własnych seansów. Wystarczyło jedno niefortunne kliknięcie w opuszczonym laboratorium i wszystko wymknęło się spod kontroli. Chłopak i pies trafiają do Evermore – świata zbudowanego jak sen: poszatkowanego, fantastycznego, złożonego z czterech zupełnie różnych krain. Od prehistorycznych puszcz i dinozaurów, przez monumentalne piramidy i kolosea, gotyckie zamczyska, aż po futurystyczne metropolie w chmurach.

Każda z tych krain rządziła się własnymi prawami. Główny bohater nie miał supermocy – liczy się spryt, upór i... nos psa. Ten ostatni bywał zresztą bardziej przydatny niż niejeden wojownik, wykopując ukryte składniki i skarby. W zależności od epoki pies zmieniał formę: od wilka, przez pudla, aż po robopsa z działkiem plazmowym. A w futurystycznej Omnitopii z jego grzbietu potrafił wyskoczyć tost. Rozgrywka przypominała nieco Secret of Mana, z menu w formie pierścienia i walką w czasie rzeczywistym, ale Evermore szło swoją drogą. Zamiast klasycznej magii mieliśmy alchemię – system oparty na eksperymentowaniu i łączeniu zbieranych składników. Recepty zdobywaliśmy od alchemików, ale gra nie prowadziła nas za rękę – satysfakcja z odkrycia własnej formuły była ogromna.

Między pastiszem a ambientem

Największym wyróżnikiem Secret of Evermore był jego ton. Gra kipiała humorem, autoironią i odniesieniami do amerykańskiej popkultury – zwłaszcza do tandetnego kina s.f. klasy B. Komentarze głównego bohatera, zagorzałego fana takich filmów, bywały częściej zabawne niż pomocne, ale właśnie one nadawały grze lekkości, jakiej brakowało wielu ówczesnym jRPG-om. To zasługa m.in. George'a Sinfielda, który pisał scenariusz od razu po angielsku – bez typowego filtra lokalizacji. Co ciekawe, pierwotny tytuł roboczy brzmiał Vex and the Mezmers i doskonale oddawał pastiszowy charakter gry inspirowany filmową pulpą. Ostateczna nazwa została zmieniona na późnym etapie – prawdopodobnie po to, by marketingowo zbliżyć tytuł do popularnego Secret of Mana. Cel został osiągnięty, ale czy gra naprawdę na tym skorzystała?

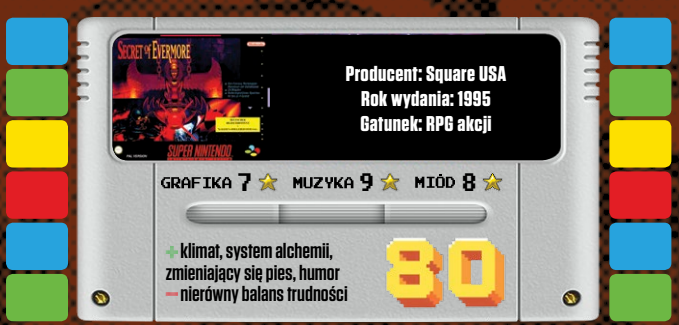


Przez lata Secret of Evermore żył w cieniu słynnej serii, a myląca nazwa bardziej przeszkadzała, niż pomagała.

Za udźwiękowienie Secret of Evermore odpowiadał dziewiętnastolatek. I to nie byle kto! Jeremy Soule, późniejszy kompozytor takich gigantów jak Skyrim czy Guild Wars, debiutował właśnie tutaj. Legenda głosi, że wszystko zaczęło się od kasety demo, którą wysłał do Square. Taśma trafiła do właściwych uszu i zrobiła na tyle duże wrażenie, że powierzono mu cały projekt. Mimo ograniczeń technologicznych SNES-a (i absurdalnie małego budżetu na dźwięk) Soule stworzył ambientowy majstersztyk. Ścieżkę momentami niepokojącą, idealnie współgrającą z dziwaczną atmosferą Evermore. Tak bardzo dobrze to wyszło, że w niektórych regionach dorzucano CD z soundtrackiem do zamówień przedpremierowych. Dziś to biały kruk – podobnie jak sama gra.

Dziedzictwo zapomnianej przygody

Gra nigdy nie trafiła do Japonii, mimo przygotowanych materiałów promocyjnych. Na Zachodzie długo krążyła plotka, że to ona „zabrała" miejsce Seiken Densetsu 3 (czyli Trials of Mana), ale to mit – oba tytuły powstawały równolegle, w zupełnie innych zespołach. Mimo to Secret of Evermore dorobiło się łatki „tego gorszego" i często mylonego z „Maną". Po umiarkowanym sukcesie komercyjnym Square USA w Redmond zostało rozwiązane, a gra nigdy nie doczekała się kontynuacji, portu ani odświeżonej wersji. I może właśnie dlatego została z nami na dłużej – jako osobliwy, autorski wyjątek w epoce wielkich serii i sprawdzonych schematów. Dziś Secret of Evermore to coś więcej niż ciekawostka z katalogu SNES-a. To przypis z charakterem. A jak wiadomo – czasem to właśnie przypisy opowiadają najciekawsze historie. ✭ **Mazzi**



GHOST'N GOBLINS

Tokuro Fujiwara zaczął od projektu demona, Firebranda. Spodobał mu się tak bardzo, że postanowił stworzyć mu godnego rywala. Ludzkiego rywala, którym był rycerz Arthur z serii Ghost'n Goblins (w japońskim: Makaimura).

Demon's Crest

Brakło niewiele, abym recenzował nie Demon's Crest, ale The Red Arremer II. Rację przyznałby mi sam Tokuro Fujiwara odpowiedzialny za mentoring twórcy serii Resident Evil, Shinjiego Mikamiego. Klasyczne Red Arremer (w wersji US: Gargoyle's Quest) pojawiło się na Game Boyu i pozwalało graczom na kontrolowanie demona, pierwszego, choć niedostatecznie sławnego antybohatera medium gier. Fujiwara był jednym z pomysłodawców projektu i miał chrapkę na sequel. „Gra ta została dobrze przyjęta, więc chcieliśmy nadać jej kolorystykę. Pojawił się pomysł wydania RAII na Famicoma, który sprawił nam większe problemy niż Game Boy, więc postawiliśmy na Super Famicoma". I stało się Demon's Crest. Zamiast cartoonowych demonów Fujiwara postawił na sprite'y postaci. W 1994 r. Super Nintendo wydawało już ostatnie techniczne tchnienia. Capcom, choć stworzył grę jak najbardziej poprawną i spójną, nie trafił w czas.

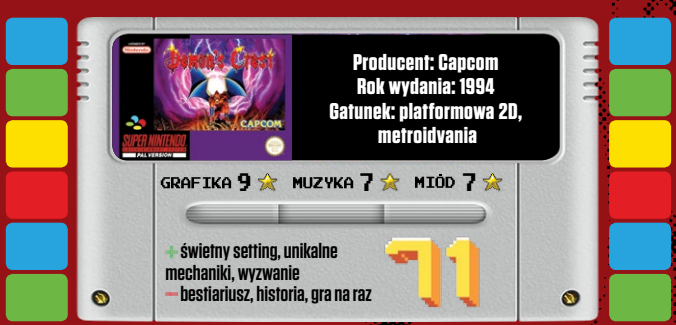
Demony nie płaczą

Reżyser Fujiwara wprowadza Cię w ten świat dość epicko, lecz i obscenicznie. Fabuła Demon's Crest jest najsłabszym ogniwem gry. Weteranów powinny takie wieści radować. Podana zdawkowo, choć intrygująco, prezentuje wojnę w demonicznym świecie, którego twórcy robią, ile mogą, aby przedstawić destrukcyjny wpływ konfliktu o tytułowe „cresty" – artefakty niszczycielskiej mocy. Firebrand (w japońskiej wersji jest to właśnie Red Arremer), demoniczny protagonista, stoczy pojedynek z nieumarłym smokiem w lochu otwierającym tę historię. Jest klimatycznie, czasem trudno, ale tempo narracji szybko spada. Demon's Crest stara się przemycać do świata wojenne detale wraz ze szczątkowym opisem wojny w oknach dialogowych. Ach, i gdyby nie ten demon, Firebrand, nie byłoby Arthura z Ghost'n Goblins (więcej w ramce), a Fujiwara kazał go kilkukrotnie przerysować, aby uzyskać żądany efekt – diabła pasującego do kreowanego świata.

Od razu wiedziałem, że Demon's Crest tworzył współtwórca Resident Evil, a skąd? W grze istotna była kolejność wykonania czynności, zupełnie jak wybór odpowiednich drzwi w sławetnym horrorze. Po ukończeniu dwóch etapów przed naszym demonem rozpościerała się mapa do eksploracji wraz z lokacjami, które można odwiedzić. Super Nintendo robiło wszystko, aby kolory emanowały życiem, demon ruszał skrzydłami realistycznie, a sam lot był lekki i przyjemny – i to wychodziło. Tę grę nazywam diabelskim wcieleniem Castlevanii II: Simon's Quest, oferującej zbliżoną swobodę. Są miasta, lasy, skalne wzniesienia, rzeki – no poczułem się swojo. Rozgrywka opierała się na pokonywaniu pomiotów piekieł, ruchomych i statystycznych przeszkód, pojedynkowaniu się z bossami i zdobywaniu demonicznych artefaktów. Każdy zdobyty crest dawał moc, np. Crest of Air pozwalał niememu Firebrandowi wzbić się wyżej i wisieć w powietrzu dłużej. Aplikowanie danego crestu wiązało się z elementem metroidvanii wyczuwalnym w Demon's Crest. Dzięki nowym zdolnościom demon sięgał nowych obszarów. Gwoli ścisłości poziomy nie były duże ani przesadnie długie, lecz implementacja mapy świata w czasie rzeczywistym rekompensowała te braki.

SNES dodaje skrzydeł

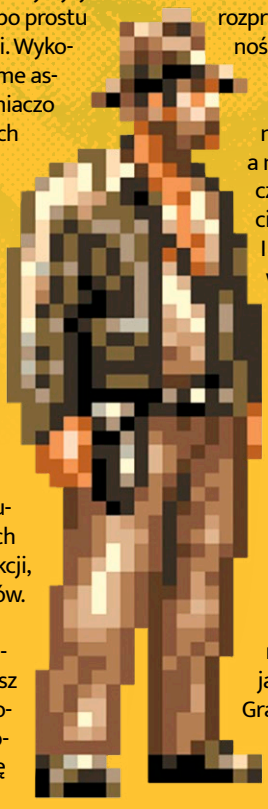
Implementacja nie zawsze w Demon's Crest wychodziła. Bohater mógł niczym w klasycznym Ninja Gaiden uczepić się ścian. To bardzo przydatne, choć w sytuacjach wymagających szybkiego platformingu bywało uciążliwe z uwagi na przyczepność Firebranda do wszystkiego. Demon używał kul ognia jako broni i jego wachlarz ruchowy był bardzo ograniczony w ataku. Nie strzelimy ani w górę,a ni w bok, ale jedynie w linii prostej. Te ograniczone mechanizmy bardzo doskwierały w trakcie finałowych starć, choć dało się przeżyć. Brakowało również płynnej selekcji między crestami. Każda zmiana wymagała uruchomienia inwentarza, co denerwowało w trakcie intensywnych fragmentów. Wiele rekompensował ogólny design gry. Było soczyście, mrocznie, piekielnie, a muzyka zapadała w ucho, choć jeden motyw nagminnie się załączał, aż sam miałem dość. Demon łatwo wchodził w interakcję z otoczeniem, mógł rozwalać posążki, wybijać szyby itd., co uwieczniały niezgorsze animacje. Najgorsze było zapisywanie i wczytywanie passwordów, które nie zawsze wchodziły. Szczęśliwie grałem na Switchu, więc na bieżąco zapisywałem postępy. Gra pojawiła się u kresu kariery SNES-a i odnoszę wrażenie, że gdyby ukazała się wcześniej, tj. przed Super Metroidem i Zeldą, pofrunęłaby na sam szczyt. Warto dzisiaj wcielić się w tego zapomnianego, choć nadal obrotnego demona. ★ **Graba**



Indiana Jones' Greatest Adventures

Za dzieciaka kończyło się głupkowate zabawy w bieganie wokół domu, jeżeli w TV leciał akurat któryś film z trzech „świętych" trylogii: „Powrót do przyszłości", „Indiana Jones" i „Gwiezdne wojny". Tak się składa, że te dwie ostatnie dostały fajne adaptacje na SNES-a.

Za obie były odpowiedzialne JVC i LucasArts. Użyto tego samego silnika, więc oba tytuły były bardzo podobne - są po prostu platformówkami akcji. Wykorzystano nawet te same assety, co widać po bliźniaczo podobnych animacjach postaci Hana Solo i Indiany Jonesa. Ułatwiał to fakt, że obu bohaterów grał Harrison Ford. Czy jednak udało się stworzyć coś więcej niż tylko kolejnego „filmowego średniaka"? Tytuł łączył wydarzenia ze wszystkich trzech filmów o Indianie, oferując ponad 10 głównych poziomów pełnych akcji, pułapek i przeciwników. Jeśli spodziewasz się eksploracji w stylu Super Metroid, to możesz równie dobrze się spodziewać, że Indiana Jones przestanie bać się węży. Gra stawiała na klasyczną akcję i pęd do przodu! Choć czasem trafialiśmy na poziomy, w których możemy się trochę pokręcić „wzdłuż i wszerz", to rdzeń rozgrywki to klasyczny platformer akcji, a nie gra w stylu metroidvanii.



„Wyciąganie serc" do obiadu

W kwestii walki gracze oczywiście dostali do dyspozycji legendarny bicz Indiany, który w akcji przypominał nieco rozwiązania znane z... Castlevanii. Od czasu do czasu trafiała się też broń palna, a gdy i ta zawodziła – zawsze można było zaufać pięściom archeologa. Nawiązań do wampirzej sagi nie brakowało, bo twórcy dorzucili nam również granaty, które w użyciu przypominały trochę wodę święconą, jaką posługiwała się rodzinka Belmontów.

Pogromcy wampirów rozprawiali się z potwornością wszelkiej maści, bohaterowie trylogii „Star Wars" z klonami i kosmitami, a nasz Indiana zazwyczaj walczył z przeciwnikami ludzkimi. I to zazwyczaj z obywatelami Niemiec z lat 30., jeśli wiecie, o co mi chodzi. Ale nie zabrakło też ryb wyskakujących z wody oraz ptaszorów zrzucających kamienie. Tych scen z filmów nie pamiętam, ale wiadomo - trzeba było dać jakieś inne przeszkadzajki niż mundurowi naparzający w nas z karabinu. Gra wprowadzała kilka odskoczni od platformówki i zwiedzania klasycznych miejscówek znanych z trzech filmów. Czekały na nas sekcje z ucieczką przed wielkim głazem („Poszukiwacze zaginionej Arki", pamiętamy!), pościg wózkiem górniczym („Świątynia Zagłady"), latanie dwupłatowcem („Ostatnia krucjata") czy walka z dowódcą w czołgu zjeżdżającym z klifu („Ostatnia krucjata"). Walki z bossami były wprost wyciągnięte z filmów! Grafika nawet dziś robi dobre wrażenie: tła są kolorowe i zróżnicowane - w końcu zwiedzamy pół świata i różne kultury! Berlin, Nepal, a nawet Wenecję. Nawiązania filmowe są również obecne i wykonane poprawnie, tym bardziej że w przypadku cutscenek gra korzysta ze screenów znanych z filmów. Czad! Udźwiękowienie również trzyma poziom – usłyszymy „Let's go!" na starcie każdego levelu w wykonaniu Harrisona Forda, a po (dość częstym) Game Overze straszy nas cyfrowa twarz Seana Connery'ego (filmowego ojca Indy'ego).

Jednym z większych zarzutów wobec gry jest jej poziom trudności. O ile Super Star Wars też nie należało do najłatwiejszych, o tyle Indiana Jones' Greatest Adventures momentami frustruje. Na szczęście twórcy dodali prosty system haseł na poziomy, co ułatwia życie i nie trzeba zaczynać wszystkiego od nowa. SNES-owy Indiana Jones to solidna produkcja, która oddaje ducha filmów i oferuje satysfakcjonującą, choć momentami za trudną rozgrywkę. Fani Indiany powinni być zadowoleni, a ci, którzy szukają kolejnej porządnej platformówki, też znajdą tu coś dla siebie. LucasArts podjęło dobrą decyzję, by wkomponować trzy filmy w jedną grę. Przygody archeologa nie są niby niczym specjalnym... ale są zrobione na tyle dobrze, że warto zagrać. Na koniec suchar: Najlepsza gra indie na SNES-a? Indiana Jones oczywiście! ☆ **Cypher**

Cool Spot

Czy maskotka napoju gazowanego może być fajnym bohaterem gry? W latach 90. odpowiedź na to pytanie brzmiała: tak. Tytułowy Spot był maskotką napoju gazowanego z cyfrą „7" w nazwie, a konkretnie czerwoną kropką umieszczoną w tymże napisie. Ktoś wpadł na pomysł, aby zrobić z niego bohatera gry. To mogłoby się skończyć źle, ale za sterami posadzono Virgin Games, które w erze 16 bitów dostarczało potężne tytuły. Firma wiedziała, jak robić platformówki mające fantastyczny poziom animacji, który wyglądał jak wyjęty z telewizji. Nie inaczej było tym razem. Podstawowe założenia Cool Spot były proste – czerwony bohater skacze, strzela bąbelkami i musi na każdej planszy zebrać wystarczającą liczbę punktów, aby uratować swojego pobratymca z klatki. Nic więcej nie było potrzebne.

Siła platformerów Virgin tkwiła w oprawie graficznej – bajecznej i od razu pokazującej, że mamy przed sobą 16-bitową grę konsolową, a nie coś z czasów NES-a. Do tego dochodziła jeszcze świetna muzyka, w tym przypadku nawiązująca do wakacyjnych kawałków. Nie przez przypadek pierwszy etap był na plaży – twórcy od razu chcieli, aby gracz poczuł się jak na wczasach. Rzeczywiście, grafika broniła Cool Spota, bo pod względem mechaniki mieliśmy do czynienia z, momentami, dość frustrującą (mało precyzyjne skoki) produkcją, która w żadnym stopniu nie oferowała tego, co japońskie platformery – mało sekretów, raptem kilka etapów (z czego sporo powtórek w grafice) i właściwie taka trochę „gra na raz". Z drugiej strony taki właśnie był ten urok amerykańskich, 16-bitowych platformerów – wyglądały tak fajnie, że było przyjemnie je zaliczyć. Co ciekawe, w wersji PAL wywalono nawiązania do napoju „na 7", bo w Europie miał on inną maskotkę – Fido-Dido. On zresztą też doczekał się własnej gry na SNES-a, ale pomimo że została ona praktycznie ukończona, nie wprowadzono jej na rynek. Postawiono wszystko na Cool Spot i jego bohatera. ✶ **Dżujo**

Boogerman: A Pick and Flick Adventure

Jeśli kiedykolwiek powstała gra, która mogłaby być symbolem pierwszych lat PSX Extreme z „Pierdzącym Oszołomem" na czele, to był to Boogerman. Był to typowy dla ery 16-bitów, bogato animowany platformer. W tym jednak przypadku zamiast bohatera będącego zwierzakiem wybrano superherosa, którego mocami były... kozy z nosa, bekanie i puszczanie bąków. Brzmi to dziecinnie, i tak właściwie było, ale o to chodziło i doskonale wpisywało się w modę z połowy lat 90. na seriale animowane z mocno obleśnymi motywami (jak chociażby „Ren i Stimpy", który miał w sumie trzy gry na SNES-a). Natomiast Boogerman, pomimo tak „oryginalnego" patentu, przepadłby w otchłani innych platformerów, gdyby nie był w miarę solidną grą, za którą stało Interplay, wydawca chociażby samego Earthworm Jima. Wersja na SNES-a pojawiła się rok po oryginale na Mega Drive'a – twórca twierdzi, że port na konsolę Nintendo był trochę lepszy.

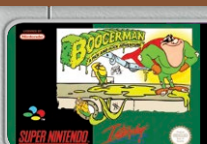
Fabuła? Boogerman trafia do świata... po drugiej stronie kibla? Chyba tak to trzeba nazwać. Teraz musi powstrzymać... Dobra, to było bez znaczenia. Gracz musiał zaliczyć 20 etapów, głównie osadzonych w klimatach takich jak las porośnięty glutami czy kanały. Podstawową bronią Boogermana były kozy z nosa, które wyciągał „na żywo" i rzucał w przeciwników. Mocniejszy atak wiązał się z potężnym beknięciem, a w ostateczności mogliśmy kucnąć, zaprzeć się i odpalić wielkiego smroda. Tak, nie ma się co dziwić, że za dzieciaka ta gra wywoływała salwy śmiechu. I w sumie nadal jest podobnie – pokazałem ją synowi, który jest w odpowiednim wieku, no i mu się podobało. Humor toaletowy to jedno, ale – jak wspomniałem – tytuł bronił się animacją, ale również dobrym sterowaniem i nieźle wyważonym poziomem trudności. Koniec końców to była OK gra z odjechanym pomysłem, a nie fajny patent z byle jakim gameplayem. Próbowano reaktywować Boogermana w 2013 r., ale niestety się nie udało. Najwyraźniej pierdy i bekanie wyszły z mody. ✶ **Dżujo**

Producent: Virgin Games
Rok wydania: 1994
Gatunek: platformowa

GRAFIKA 8 ★ MUZYKA 7 ★ MIÓD 7 ★

+ animacja, muzyka i kilka fajnych plansz
– powtarzalność, sterowanie

70

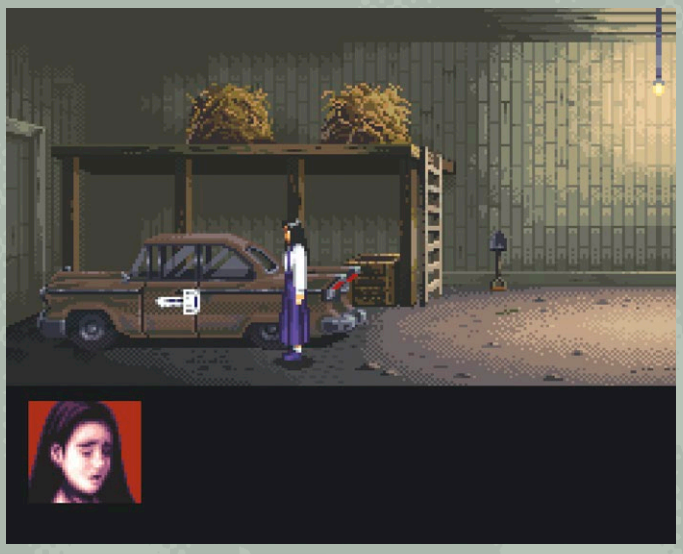


Producent: Interplay
Rok wydania: 1995
Gatunek: platformowa

GRAFIKA 8 ★ MUZYKA 6 ★ MIÓD 7 ★

+ obleśny humor, oprawa, głupie pomysły
– część poziomów, muzyka

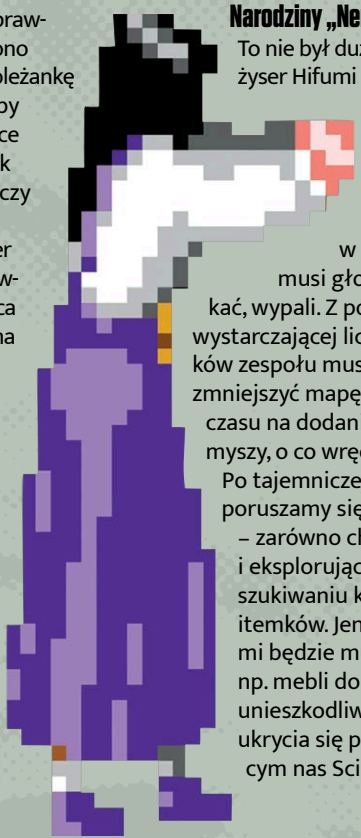
72



CLOCK TOWER

Clock Tower to gra survival horror i point-and-click adventure autorstwa japońskiego Human Entertainment, a za jej ojca uznaje się reżysera Hifumiego Kono. Główną inspirację dla tego tytułu stanowił film włoskiego reżysera Dario Argento, „Phenomena" (1985). Nie tylko pod kątem fabularnym i stylistycznym, ale nawet przy projektowaniu głównej bohaterki wzorowano się na odtwórczyni głównej roli – nastoletniej wtedy Jennifer Connelly. Protagonistka dzieli z nią także... imię. Aby przenieść postacie do gry, użyto popularnej w tamtych czasach digitalizacji zdjęć prawdziwych osób, a Kono namówił nawet koleżankę z innego działu, aby użyczyła bohaterce swoich ruchów jak zwisanie z dachu czy potykanie się.

Młoda Jennifer wraz z innymi dziewczynami z sierocińca zostaje adoptowana przez bogacza zamieszkującego wielką, tajemniczą posiadłość z ogromnym zegarem na szczycie (znajdującej się z dala od cywilizacji, oczywiście). Dziewczyny wraz z opiekunką oczekują na spotkanie z hojnym jegomościem, ale... gaśnie światło, wszyscy znikają i zostajemy sami – choć nie do końca. Okazuje się, że po posiadłości snuje się czyhający na nas psychopata uzbrojony w parę ogromnych nożyc. Zdecydowanie nie chce nimi poprzycinać ogródka.

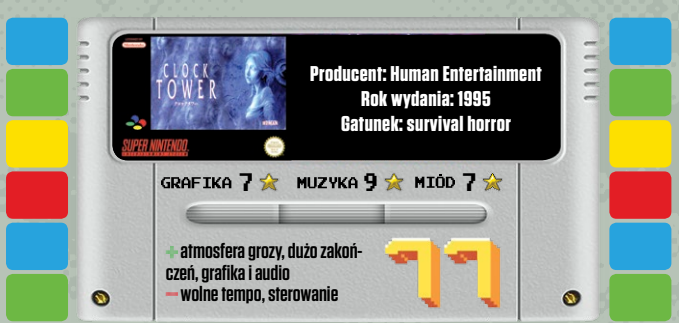


Narodziny „Nemesisa".

To nie był duży projekt, reżyser Hifumi Kono dostał niewielki budżet, bo mało kto wierzył, że koncepcja, w której gracz musi głownie uciekać, wypali. Z powodu niewystarczającej liczby członków zespołu musiał znacznie zmniejszyć mapę i zabrakło czasu na dodanie obsługi myszy, o co wręcz się prosiło. Po tajemniczej posiadłości poruszamy się kliknięciami – zarówno chodząc, jak i eksplorując mapę w poszukiwaniu kluczowych itemków. Jennifer czasami będzie musiała użyć np. mebli do chwilowego unieszkodliwienia lub ukrycia się przed goniącym nas Scissormanem. Początkowo trudno dostosować się do topornego sterowania.

Eksplorując posiadłość, nigdy nie jesteśmy bezpieczni – w każdej chwili zza zasłony okna lub prysznica może wyskoczyć morderca. Warto zaznaczyć, że Clock Tower było grą, która zapoczątkowała motyw goniącego nas monstrum, tzw. stalkera. Znamy go z wielu późniejszych produkcji takich jak m.in. Resident Evil 3 (Nemesis), Haunting Ground czy Outlast. Niektóre z pomieszczeń były ulokowane losowo, a nasz stalker uczył się tych, w których zbyt często się chowamy. Dodatkowo nasza bohaterka miała pasek kondycji i paniki. Im bardziej przerażona była Jennifer, tym częściej potykała się i upadała w trakcie pościgu, co mogło być fatalne w skutkach. Oczywiście dziewczyna nie była w stanie dzierżyć żadnej broni, ale mogła skorzystać z pułapek albo spróbować się wyrwać, gdy została złapana, jeśli gracz odpowiednio szybko wcisnął właściwy przycisk.

Grafika do dzisiaj wygląda dość dobrze, szczególnie w połączeniu z udźwiękowieniem. Muzyka, która towarzyszy nam podczas podróży po domostwie, momentami mrozi krew w żyłach. Warto podkreślić również jakość dźwięku chociażby kroków, które swoją drogą słyszymy nie tylko my, ale też nasz prześladowca. Miłym zaskoczeniem jest, że pomimo prostej fabuły horroru klasy B graczowi zaoferowano szereg zakończeń i wydarzeń zależnych od podejmowanych przez niego decyzji (kogo uratować, kogo zignorować itd.). Kono stwierdził po premierze, że gra sprzedała się dość dobrze, a renomowany magazyn Famitsu przyznał jej notę 31 na 40, czyli całkiem przyzwoitą. Niedawno wyszło odnowione wydanie Clock Tower autorstwa Wayforward, w którym poprawiono co nieco, zachowując ducha pierwowzoru. Miły powrót do klasycznej serii! ☆ **Cypher**

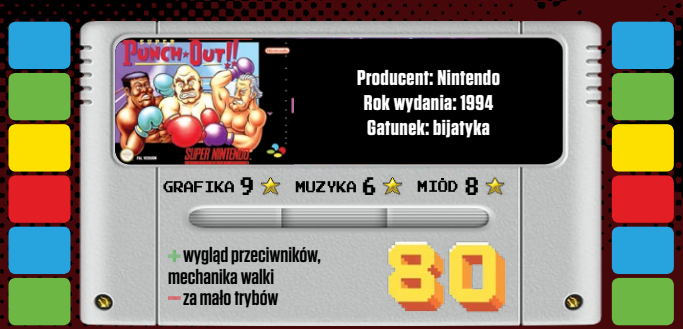


SUPER PUNCH-OUT!!

Punch-Out!! to jeden z najbardziej kultowych tytułów na NES-a w Ameryce – w Polsce ta wariacja na temat boksu w wydaniu Nintendo nie zdobyła takiej sławy. Stworzenie wersji na SNES-a wydawało się oczywistym ruchem, ale Big N dało graczom kontynuację dopiero w październiku 1994 r. Ku zaskoczeniu, 16-bitowy sequel bardziej przypominał automatowy oryginał (tak, seria ma też automatowe odpowiedniki). W każdym razie zasady były proste: wcielaliśmy się w boksera (jedna postać do wyboru), który musiał zmierzyć się z kilkunastoma coraz trudniejszymi przeciwnikami. Akcję obserwowaliśmy zza pleców fightera. Zabawa polegała na wyprowadzaniu w odpowiednim momencie ciosów, sierpowych i uppercutów, przy jednoczesnym blokowaniu, unikach i uchylaniu się przed atakami. Do tego dochodziły jeszcze specjalne ataki, łącznie z takimi, które mogły znokautować rywala. Gracz musiał powalić konkurenta na deski trzy razy, aby przejść dalej. Celowo opisałem całość tak dokładnie, bo w Super Punch-Out!! kluczem do sukcesu było rozszyfrowanie, co za chwilę zrobi przeciwnik, co wiązało się z zapamiętaniem schematów działań kolejnych rywali.

Gra nie miała niskiego progu wejścia, o czym przypomniałem sobie, grając w nią na potrzeby magazynu – zaliczyłem kilka razy nokaut od najsłabszego z zawodników, zanim przypomniałem sobie, co i jak. Oprócz wspomnianego zapamiętania, jak zachowują się nasi przeciwnicy, potrzebujemy refleksu godnego gier z tamtej epoki, bo w przeciwnym razie nie ma mowy o przejściu więcej niż trzech walk – dalej robi się hardkor. Co robiło wtedy wrażenie i nadal wygląda dobrze, to sprite'y postaci – ogromne,

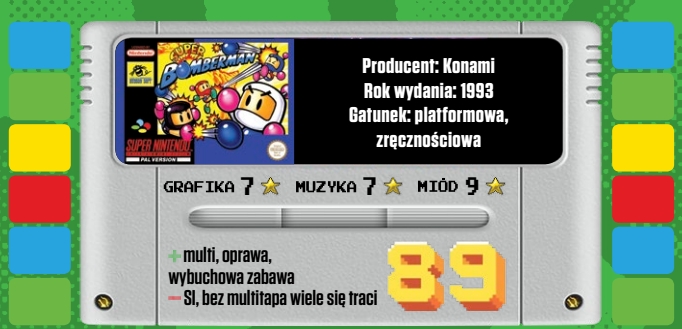
fajnie animowane i zaprojektowane z jajem. Wraz z nieźle prezentującym się ringiem i udanymi animacjami naszego boksera była to gra, która wyglądała jak coś na 3DO czy Jaguara, a nie na wysłużonego SNES-a. Co ciekawe, ówcześnie recenzenci narzekali na brak trybu dla dwóch graczy. W 2022 r. okazało się, że gra miała taki tryb od początku, ale był ukryty! Zatem współcześni fani retro mogą wyciągnąć z Super Punch-Out!! więcej niż gracze w latach 90. ★ **Dżujo**



SUPER BOMBERMAN

Podkładanie w odpowiednim miejscu bomby, która wysadzi w powietrze wroga lub ścianę, zawsze było, jest i będzie dawać swoistą radochę. Szczególnie jeśli gra się z żywymi przeciwnikami. Zasady są proste, mechanika także, oprawa urocza, a muzyka zostaje w pamięci na długo. Pikselowa przemoc i urocze animacje zgonów to coś, czego się nie zapomni. Coś jest w tej banalnej rozgrywce – podłożenie bomby koledze lub koleżance daje nieopisaną satysfakcję. Super Bomberman nie wymyślało koła na nowo. Chodziliśmy ludzikiem po ekranie, zostawialiśmy bomby, wysadzaliśmy ściany i wrogów, czasami po eksplozji zostawało jakieś ulepszenie. Często to zwiększenie siły eksplozji, ale mieliśmy też krótsze odliczanie, szybsze poruszanie się oraz najważniejsze, czyli zostawianie więcej niż jednej bomby, dzięki czemu mogliśmy zaminować praktycznie całą lokację i zablokować jakąkolwiek drogę ucieczki. Grając samotnie, mieliśmy sześć światów zawierających osiem poziomów każdy oraz walkę z bossem na końcu. Choć było lekkie urozmaicenie w piątym świecie, gdzie mechanika nieco się zmieniała i trzeba było minimalnie pokombinować. Tryb „fabularny" można było ukończyć w duecie, choć nie oszukujmy się. Jeśli mieliście żywego przeciwnika pod ręką, to celowo podkładaliście sobie bomby, a nie łączyliście siły ze średnią SI potworków.

Battle Mode to prawdziwa rozgrywka, a podstawowy tryb można było traktować jako dość długi samouczek,. Multiplayer to cała idea Super Bombermana, nawet gdy graliśmy sami. Sztuczna inteligencja była całkiem sprytna, celowo koncentrując się na żywym graczu, a nie na reszcie sterowanej przez konsole, ale to nawet lepiej. Szczególnie gdy można było ich zachowanie wykorzystać. Jednak nie zastąpi to rywalizacji z „prawdziwą inteligencją". Aby się w pełni cieszyć, potrzeba było trójki graczy i rozdzielacza. Ci, którzy kupili grę na premierę, mogli się zaopatrzyć w wersję z Super Multitapem. Dzięki temu można było się wyżyć na znajomych i rodzeństwie. Choć był to dodatkowy wydatek, to było warto mieć ten kawałek plastiku na specjalne okazje. Są gry dla wielu graczy i jest Bomberman, który jest ponadczasowy. Dla mnie bomba! ★ **Konsolite**

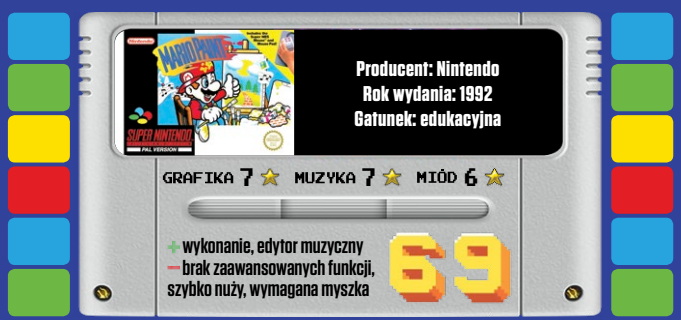


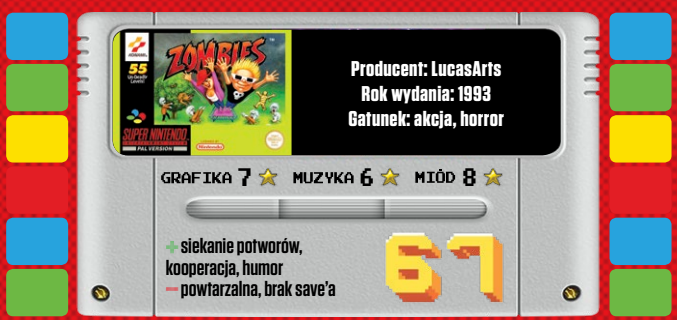
Mario Paint to prosta idea, która została wykonana bardzo poprawnie. Jak nazwa wskazuje, mamy tu do czynienia z „kolorowanką" z postaciami ze świata wąsatego hydraulika, oferującą kilka fajnych rozwiązań jak stawianie stempli ze znanymi postaciami Wielkiego N, tablica kreślarska pozwalająca

tworzyć obrazy czy animacje z różnymi motywami, kolorowanie już gotowych rysunków (w tym Mario i Yoshiego), kilka prostych minigier jak zabijanie much zwieńczone walką z bossem oraz sławetny edytor muzyczny. Ten ostatni był tak dobry, że do dziś na YT można znaleźć sporo znanych utworów w nim przerobionych. W końcu oferował idealne warunki do tak zwanego „SNES soundfonts", dzięki czemu „Thriller" Michaela Jacksona odtworzony w Mario Paint to zupełnie nowe doznanie. Można się też natknąć na przeróżne cudeńka jak utwory DragonForce odpalone na dwóch-czterech instancjach Mario Painta jednocześnie. Kosmos. No i stworzone prace można było nagrać choćby na magnetowid. Retro pełną gębą.

Nawet takie szczegóły jak zapis obrazka albo skasowanie wszystkiego z widoku miały fajne animacje – robota „przetwarzającego" naszą pracę lub przeróżne scenki usuwania obrazu. Widać, że program został zrobiony ze starannością, tutaj „Wahoo" przemawiał każdy piksel. Wiadomo, że oprócz wspomnianego edytora muzycznego był to raczej programik „na chwilę". Pewnie odniósłby on sukces na komputerach osobistych, ale Nintendo mocno wierzyło w rynek

konsol. Gra była sprzedawana ze SNES-ową myszką. I to istotne: bez niej „figę pograsz, makaroniarzu". A co najciekawsze – to jedna z najlepiej sprzedających się produkcji na SNES-a, z liczbą 2,3 mln egzemplarzy na koncie. Żeby stworzyć prostą grę edukacyjną, też trzeba to umieć. Zobaczcie sobie np. inne edytory graficzne na konsolach z tamtych lat lub nawet wydane nieco później LJN Video Art – dowód, że nawet najprostszy pomysł można zrąbać. Nintendo znów udowodniło, że jest mistrzem nie tylko w wielkich hitach, ale i w prostych rozwiązaniach. ✶ **Cypher**





Aka Zombies Ate My Neighbors

W Zombies Ate My Neighbors, w Europie znanym jako Zombies, mieliśmy do czynienia z jajcarską wersją nieumarłych potworów. Nie było wielkich intryg czy dramatycznych zwrotów akcji. Były za to cheerleaderka w tarapatach, stara matematyczka w różowym szlafroku i grubi amatorzy barbecue na dmuchanych kółkach, którym groziło zostanie przekąską dla żywych trupów. I choć punktacja była zabawna (cheerleaderka to 1000 punktów, a staruszka tylko 10), to cel był jasny: uratować tych wszystkich sąsiadów, zanim monstra ich dorwą.

Zombie faktycznie mogły zjeść ocaleńców, więc musieliśmy się spieszyć z ich ratowaniem. Za komplet uratowanych „somsiadów" dostawaliśmy na koniec levela bonusowe punkty. Do dyspozycji były różne bronie: karabiny, bazooki, granaty, a nawet czasowa przemiana w wielkie monstrum, które traktowało nieumarłych prawym sierpowym, a odpowiednia broń działała lepiej na dany typ stwora (wampiry ginęły szybciej od krucyfiksu). Oprócz tego znajdowaliśmy klucze, które mogliśmy wykorzystać do otwarcia niektórych drzwi. Czekało na nas naprawdę sporo (za to krótkich) poziomów, z czego każdy był nazwany jakąś przeróbką klasycznego horroru, np. „Evening of the Undead" (parodia „Nocy żywych trupów"). Wiele miejscówek było zróżnicowanych: przyszło nam niszczyć przeciwników w kryptach, świątyniach, laboratoriach, mrocznych posiadłościach i wielu innych, typowych dla horroru lokalizacjach.

Po kilku pierwszych levelach oprócz zombie mierzyliśmy się także z wilkołakami, kosmitami i innymi klasycznymi potworami inspirowanymi horrorami z lat 50., „Piątkiem trzynastego" czy „Teksańską masakrą piłą mechaniczną". To była powtarzalna, ale przystępna arcade'owa zabawa, którą mogliśmy spędzić w coopie! Za grę odpowiedzialne było LucasArts, a wydało ją... Konami. Mimo cenzury (Nintendo nakazało usunięcie krwi i flaków lub zastąpienie ich fioletowym szlamem) gra odniosła średni sukces finansowy, ale recenzje były przychylne i powstał nawet sequel. Ta mieszanka horroru, chaosu i kreskówkowego humoru po latach nadal bawi, choć wersja europejska została mocno ocenzurowana . ✶ **Cypher**

Breath of Fire

Popularność RPG-ów sprawiła, że wiele firm postanowiło spróbować szczęścia z tym gatunkiem. Capcom nie jest firmą, która miała na tym polu duże doświadczenie, jednak w przypadku swojego pierwszego RPG-a udało jej się trafić niemalże idealnie. Ciekawa, choć niespecjalnie oryginalna fabuła oraz dość standardowy system turowy, ale z kilkoma niespodziankami, sprawiły, że Breath of Fire może nie było najbardziej przełomowym tytułem w gatunku, ale dawało dokładnie to, co można było zakładać.

Skromne początki

Jak na pierwszą grę w serii pojawiało się tutaj sporo mechanik i pomysłów, które były rozwijane w kolejnych. Głównym elementem była interakcja z otoczeniem oraz możliwość transformacji głównego bohatera w rozmaite smoki. Każda z postaci, która dołączała do naszej drużyny, miała jakąś umiejętność, która umożliwiała lub ułatwiała eksplorację. Jedna otwierała zamki, inna czyściła drogę z przeszkód, kolejna dosłownie tworzyła przejście. lub polowała na zwierzynę. Te umiejętności przekładały się także na liczne zagadki, które czekały na nas w wielu lokacjach, jakie odwiedzaliśmy. Było to miłe urozmaicenie od typowego przemierzania lochów i losowych walk. Tych było sporo, momentami zbyt wiele. Niektóre lokacje tak nasycono wrogami, że toczyliśmy pojedynek co kilka kroków. Dosłownie krok, walka, krok, walka, krok, walka i po kilku minutach czuliśmy, że praktycznie się nie ruszyliśmy. Było to momentami megairytujące i niepotrzebnie przeciągało rozgrywkę, szczególnie że od pewnego momentu nasza drużyna była tak silna, że każdy losowy pojedynek to tylko pochłaniacz czasu.

Podobnie było z transformacjami w smoki – początkowo genialne rozwiązanie i naprawdę potężna broń, jednak wraz ze zdobywaniem kolejnych poziomów doświadczenia stawały się zbędne. Dopiero ostatnie formy, jakie odblokowaliśmy, miały sensowne zastosowanie. Sam system to typowe walki turowe, w których każdemu po kolei wydawaliśmy polecenia. Miło, że każdy wróg miał widoczny pasek energii, choć bossowie mieli ukryty. Natomiast same potyczki dopiero z czasem zyskiwały głębszą warstwę wraz ze zdobywanymi poziomami doświadczenia i oczywiście zdolnościami.

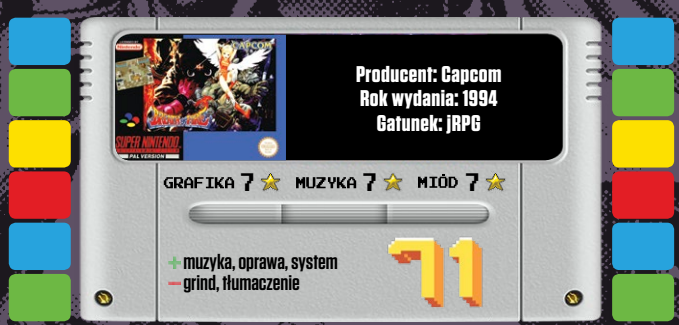
Jakość Capcomu

To, co odróżniało Breath of Fire od konkurencji, to oprawa, postacie oraz wrogowie, które były sporymi zlepkami pikseli, w dodatku animowanymi. To była ogromna różnica w porównaniu z tym, co uchodziło za animację w innych tytułach, nawet tych od gigantów. Patrząc na Breath of Fire i Final Fantasy III czy Dragon Quest, czuć przepaść pomiędzy tymi pozycjami w pewnych aspektach. Lokacje były bogate w detale i dość zróżnicowane, nawet mapa świata wyglądała bardzo ładnie, w dodatku możliwości eksploracji urozmaicały zazwyczaj nudne przemieszczanie się po niej. Po prostu czuć tu jakość Capcomu tamtego okresu. Co innego w kwestii lokalizacji, za którą odpowiadało Squaresoft, będące wydawcą Breath of Fire poza granicami Japonii. Nawet dopuszczono się małego kłamstwa reklamowego, gdyż jeden ze sloganów głosił, że to gra od twórców Final Fantasy. Natomiast samo tłumaczenie było – delikatnie mówiąc – słabe, w związku z czym wiele dialogów była po prostu koślawa lub bez większego sensu. Ograniczona liczba znaków w kodzie wymusiła także specyficzne skróty nazw przedmiotów oraz kilka innych głupot. Ma to swój urok, ale nie bez powodu powstały fanowskie tłumaczenia, które poprawiają jakość tłumaczenia.

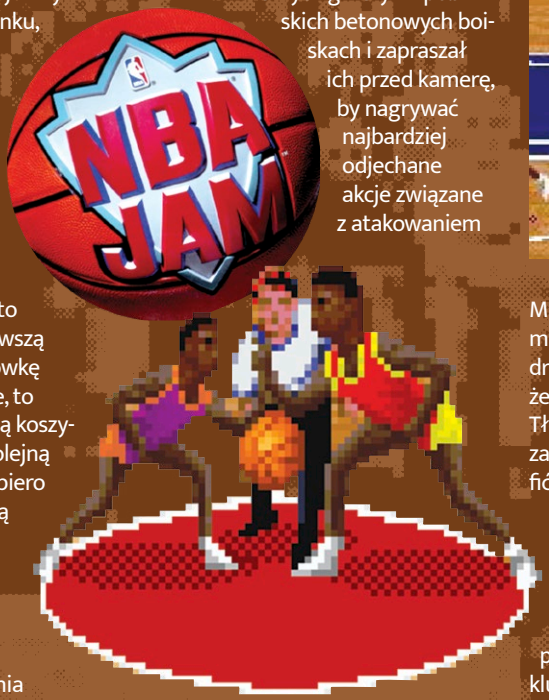
Breath of Fire to przede wszystkim walka, ale także dość klasyczny scenariusz, który zaczyna się niewinnie, by ostatecznie przerodzić się w typową walkę o ocalenie świata przed zagładą. Świat jest pełen ras o cechach zwierząt, magii, tajemnic oraz oczywiście zapomnianych świątyń. To tradycyjny jRPG z wszystkimi pozytywnymi i negatywnymi cechami tego gatunku z tamtego okresu. Jednak mimo absurdalnej momentami liczby potyczek, pokracznego tłumaczenia i kilku innych detali oferuje solidne godziny rozrywki, choć sztucznie nadmuchane przez wymuszony grind. Jeśli ktoś chce zacząć przygodę z serią od początku, niech spróbuje, choć może to być bolesne doświadczenie. ✳ **Konsolite**

CHUN-LI

W mieście Bleak możemy za skromną opłatą zobaczyć Chun-Li ze Street Fightera II. Wystarczy zagadać z jednym osobnikiem podającym się za maga. Jeśli zgodzimy się na zobaczenie magicznej sztuczki i rzucimy 100 GP, a następnie dwa razy poproszeni o odwrócenie się, odpowiemy „Nie", a za trzecim razem „Tak", to ekran przygaśnie i na chwilę zobaczymy Chun-Li trenującą swoje kopniaki.



Wiele gier na SNES-a to konwersje z automatów. To właśnie na epokę 16 bitów przypada szczyt popularności chodzonych bijatyk, ale i sportowe arcade'ówki pojawiły się wówczas na rynku, zdobywając duże grono zwolenników. Midway miało już na tym polu dokonania, bo już w 1974 r. wydało w USA grę TV Basketball od japońskiej firmy Taito – nie dość, że pierwszą wirtualną koszykówkę w salonach arcade, to pierwszą wirtualną koszykówkę w ogóle. Kolejną próbę podjęto dopiero w 1989 r. za sprawą Arch Rivals, które było w prostej linii przodkiem NBA Jam. Mecze dwóch na dwóch i możliwość łamania zasad to było jednak za mało, by podbić świat. I ten arcade'owy, i konsolowy (co ciekawe, akurat SNES nie dostał konwersji).



HE'S ON FIRE

Nad kolejnym podejściem do cyfrowej koszykówki czuwał Mark Turmell, zdolny projektant salonowych hitów, przede wszystkim strzelanki Smash TV i zręcznościowego wydania futbolu amerykańskiego, Super High Impact. Największą przeszkodą na drodze do celu było... NBA. Gdy przedstawiciele amerykańskiej ligi koszykówki zobaczyli, co wyczyniają zawodnicy na cyfrowym parkiecie, oniemieli. Jak liga miałaby się podpisać pod grą, w której nie ma fauli, nieczysta gra przynosi najlepsze efekty, na dodatek gra się dwóch na dwóch, a niekiedy sama piłka płonie? Ostatecznie jednak udało się ich przekonać i choć nie było mowy o wykorzystaniu wizerunku największej globalnej gwiazdy sportu, Michaela Jordana, to już wszystkie inne ikony NBA lat 90. czekały na to, aż wybierze je gracz.

Podobnie jak inne gry Midway w tych czasach, tytuł wykorzystywał digitalizowanych zawodników. Turmellowi zdarzało się wyszukiwać uzdolnionych ulicznych graczy na pobliskich betonowych boiskach i zapraszał ich przed kamerę, by nagrywać najbardziej odjechane akcje związane z atakowaniem kosza. NBA Jam nabierało kolorów i kształtów, choć najbardziej ikoniczny element – wspomniana już płonąca piłka, pojawiająca się po serii udanych rzutów – pojawiła się na późniejszym etapie prac. Sporo dyskutowano też nad wielometrowymi wyskokami – wydawało się, że to przegnie grę w złą stronę, ale okazało się jednym z jej najlepszych elementów. Jednocześnie mocno ją upraszczano w duchu arcade, stąd musiały wylecieć planowane wcześniej elementy takie jak podpowiedzi od trenerów, powtórki czy widok z pierwszej osoby w wybranych momentach.

Co ciekawe, w pierwszych automatowych wersjach nie było żadnych różnic między zawodnikami – jeśli ktoś wybierał Utah Jazz, to oczekiwał, że John Stockton będzie tym podającym i rzucającym za trzy, a Karl Malone zarządzi pod koszem, ale takie zróżnicowanie umiejętności wprowadzono dopiero później. Turmell, zaciekły fan Detroit Pistons – a trzeba dodać, że Midway mieściło się w Chicago, mieście zaciekłych wrogów jego drużyny – przyznał po latach, że przy meczach na styk między Tłokami i Bykami ci ostatni byli zaprogramowani tak, by nie trafić ostatniego rzutu...

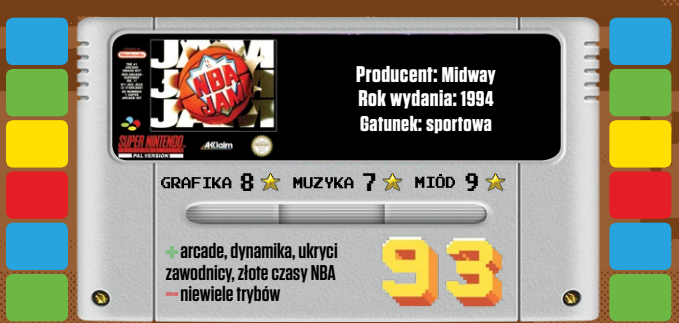
BOOMSHAKALAKA

To była jednak tylko jedna z wielu niespodzianek, którymi ociekał Jam. Gra była kopalnią sekretów, wśród których kluczowi byli ukryci zawodnicy. Po wpisaniu dobrej daty urodzin i trzyliterowego kodu dodawano nowych koszykarzy. Znaleźli się wśród nich zarówno twórcy gry, jak i – w przypadku wersji na SNES-a – między innymi Bill Clinton i Al Gore. Po automatowej premierze w salonach trwało wariactwo na punkcie znajdowania nowych zawodników, a co bardziej zapalczywi gracze wydzwaniali do Midway i samego Turmella, wypytując o sekrety. Ten ostatni umiejętnie dawkował informacje, dzięki czemu o NBA Jam cały czas mówiono.

Wersja na SNES-a zebrała świetne opinie, bo zachowała esencję pierwowzoru, a przede wszystkim również pozwoliła na wariactwo gry dwóch na dwóch. Odsłona na Mega Drive sprzedała się lepiej, ale dla Midway kluczowe było to, że wartość sprzedaży pobiła na głowę kinowy „Park Jurajski" Stevena Spielberga, cementując pozycję firmy jako dostarczycielki intensywnych, odjechanych produkcji. ✶ **Koso**

JEGO WYSOKOŚĆ

Może i Jordana zabrakło w grze, ale koszykarski GOAT pokochał NBA Jam na tyle, że Midway stworzył dla niego specjalny automat, w którym znalazł się jego cyfrowy odpowiednik. Na podobne potraktowanie mógł liczyć Gary Payton, pominięty w pierwszej wersji. Dziś wiadomo o dwóch istniejących płytach EPROM zawierających Jordana i Paytona. Jedna znajduje się w automacie stojącym w garażu Paytona, druga zaś gdzieś w magazynie Marka Turmella.



Shadowrun to jedna z tych gier na SNES-a, które wymykały się szufladkom epoki. Zadebiutowała w 1993 r., stworzona przez Beam Software i wydana przez Data East. Wielu graczy spodziewało się klasycznego RPG-a z widokiem z góry i turową walką, ale dostali coś znacznie bardziej osobliwego – cyberpunkową historię detektywistyczną z elementami akcji, eksploracji i nieliniowego dialogu.

Już sam początek robił wrażenie – główny bohater, Jake Armitage, budził się po zamachu na swoje życie, z amnezją i dziwnym wszczepem w głowie. Tak zaczynała się podróż przez mroczne miasto pełne gangów, deckerów, łowców głów i megakorporacji. Tytuł łączył elementy przygodówki i RPG-a. Gracz przemierzał miasto w czasie rzeczywistym, rozmawiał z NPC-ami, zbierał informacje w formie słów kluczy i prowadził śledztwo. System walki działał również w czasie rzeczywistym, ale wymagał taktycznego podejścia.

Grafika nie olśniewała, ale budowała klimat – ciemne tła, migoczące neony, brudne zaułki. Muzyka była dużym atutem – mroczne, ambientowe motywy podkreślały cyberpunkową atmosferę. Dźwięki broni, interfejsu i kroków dopełniały całości. Oprawa dźwiękowa znakomicie wzmacniała poczucie niepokoju i izolacji.

Interfejs dialogowy w Shadowrunie oparty był na systemie słów kluczy – zamiast wybierać gotowe kwestie, Jake musiał „uczyć się" haseł od postaci lub sytuacji i następnie używać ich w rozmowach z innymi NPC-ami. Oznacza to, że gracz często musiał notować lub zapamiętywać konkretne frazy, które mogły otworzyć zupełnie nowe ścieżki fabularne. Ten system sprawiał, że rozmowy w grze przypominały nieco prowadzenie prawdziwego śledztwa – to gracz musiał połączyć fakty i spróbować, kogo i kiedy warto o coś zapytać. Nietypowe jak na SNES-a rozwiązanie, które dziś nadal imponuje.

Magia i duchy – cyberpunkowa mistyka

Choć Shadowrun z pozoru wyglądał jak typowy świat dystopii i technologii, to szybko zaskakiwał – jego uniwersum łączyło cyberpunk z magią. Po wydarzeniu zwanym „Przebudzeniem" magia wróciła do świata, a ludzie zaczęli mutować w orków, elfy i inne nieludzkie rasy. Jake, choć sam nie był szamanem, spotykał postacie władające czarami i przyzywające duchy powietrza lub ziemi.

To właśnie ta mieszanka sprawiała, że Shadowrun wyróżniał się na tle innych futurystycznych światów. Cyberpunk z magią to esencja oryginalnego systemu RPG – gra oddawała to w sposób subtelny, ale wyczuwalny i wyjątkowy. Duchy – zarówno ziemi, jak i powietrza – pojawiały się jako istoty mogące atakować wroga lub wspierać gracza. Były one często związane z postaciami szamanów, których Jake spotykał na swojej drodze. Dla wielu graczy przyzwyczajonych do cyberpunku opartego wyłącznie na technologii obecność magii była szokiem, ale to właśnie ten unikalny miks sprawiał, że Shadowrun wyróżniał się na tle innych futurystycznych światów.

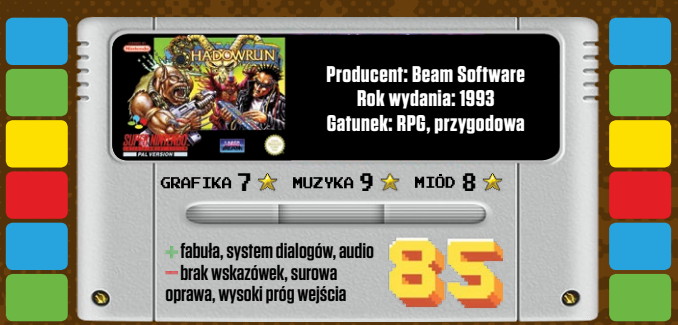
Mechanika i zaskoczenia

Jednym z ciekawszych rozwiązań gameplayowych był system zapisu – grę można było zasejwować wyłącznie poprzez... położenie się do łóżka. Jake musiał znaleźć miejsce do spania, by zachować postępy, co często wymagało wcześniejszego oczyszczenia lokacji z przeciwników. Mechanika ta wzmacniała immersję, ale mogła też frustrować, szczególnie w trudniejszych momentach.

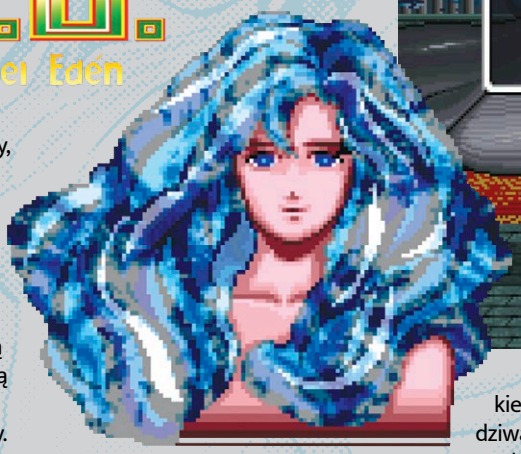
Rozwój postaci odbywał się poprzez wydawanie punktów karmy, które gracz zdobywał za ukończenie zadań i pokonywanie wrogów. Karmę można było inwestować w cechy takie jak siła, inteligencja czy zdolności magiczne, co dawało grze RPG-owy wymiar. Warto zaznaczyć, że Shadowrun nie należał do pozycji łatwych – nie prowadził gracza za rękę, a kluczowe przedmioty lub informacje można było łatwo przeoczyć. Dla fanów klasycznego cyberpunka, nieznających uniwersum Shadowrun, zaskoczeniem mogła być też obecność szamanizmu, orków i elfów które funkcjonują obok hakerów i najemników.

Matrix i korporacje

W grze pojawiał się system VR znany jako Matrix. Jake, korzystając z cyberdecków takich jak Fuchi Cyber-6, mógł wchodzić do sieci i hakować systemy zabezpieczone przez korporacje. Fragmenty rozgrywane w Matriksie przedstawione były z widokiem z góry. Jednym z subtelnych, ale istotnych smaczków w Shadowrunie na SNES-a była obecność megakorporacji Fuchi Industrial Electronics – ikonicznego gracza z papierowego RPG-a. Choć sama korporacja nie była rozwinięta fabularnie, jej obecność w terminalach i systemach sieciowych podkreślała wpływ, jaki ma na świat gry, zupełnie jak w oryginalnym lore. To właśnie ta mieszanka sprawiała, że gra wyróżniała się na tle innych futurystycznych światów. Mieszanka cyberpunka z magią – gra oddaje to nawet dzisiaj w sposób subtelny, ale wyczuwalny i wyjątkowy. ✶ **Aki**



E.V.O.
En Busca del Edén



Są gry, które pamiętamy, bo były wybitne. Inne – bo były dziwne. E.V.O.: Search for Eden zapisało się w mojej pamięci, bo należało do obu tych kategorii. Wyobraźcie sobie darwinowską teorię skrzyżowaną z japońską filozofią gier lat 90., doprawioną szczyptą szaleństwa i podaną w formie gry, jakiej wcześniej nie znaliśmy. Zamiast banałów i schematów dostaliśmy tytuł odważny, eksperymentalny i zaskakująco dojrzały.

Trafiła do mnie przypadkiem – wymiana kartridży z kolegą, który pragnął pozbyć się „jakiejś głupiej gry z rybą". Nie miał pojęcia, jak cenny tytuł oddaje. Ja też nie – do chwili, gdy go uruchomiłem i... przepadłem. Zamiast ratować księżniczki, byłem rybą. Potem jaszczurem. Potem ssakiem. Na końcu człowiekiem z grzywką i rogami. Nie doszukujmy się logiki. I w tym tkwiło piękno.

Biologiczny sandbox

W E.V.O. sterowaliśmy stworzeniem, które musiało przetrwać. Każde zjedzone zwierzę to punkty do ewolucji: szczęki, skoki, płetwy, kolce. Gra pozwalała budować potworki jak z katalogu szalonego biologa. Zamiast klas postaci wolność. Sandbox, zanim to było modne. Gracz mógł ewoluować w jaszczura, rybę, ptaka albo coś zupełnie odjechanego. Will Wright przyznał, że E.V.O. inspirowało go przy tworzeniu Spore.

Choć system był szalony, nie brakowało w nim nauki – konsultacje z paleontologami sprawiły, że niektóre formy miały sens. Ale równolegle dostawaliśmy cuda natury: ptaki z rekinią szczęką czy antylopy z grzywką. Opisom towarzyszył często autoironiczny humor. „Ta szczęka sprawi, że wrogowie będą się

ciebie bać. Albo się śmiać". Brzmi jak zapowiedź Undertale? Coś w tym jest. Gra nie traktowała się zbyt poważnie – w najlepszym tego słowa znaczeniu. Miała w sobie lekkość, której brakuje wielu współczesnym tytułom próbującym mówić o rzeczach poważnych. E.V.O. potrafiło bawić i zaskakiwać, nie rezygnując z ambicji, a to wyjątkowa kombinacja. Muzykę skomponował sam Koichi Sugiyama, autor ścieżki dźwiękowej do Dragon Quest. Trudno uwierzyć, że tak uznany kompozytor pracował przy niszowej platformówce, ale to właśnie on nadał grze unikalny klimat pomimo pewnej powtarzalności i skoków poziomu trudności. Grafika nawet w latach 90. nie była imponująca, ale E.V.O. miało duszę i czego nie oddały pixel arty, dopisywała nasza wyobraźnia.

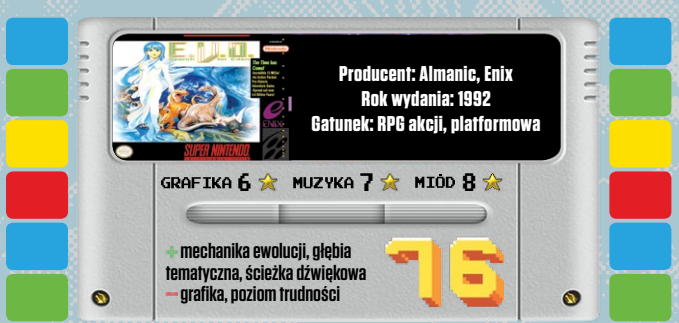
Kiedy metafizyka spotyka mema

Gra oferowała ukryte formy dostępne tylko przez pokrętne kombinacje lub kody. Do tego alternatywne zakończenia: można było zostać człowiekiem, ptakiem-jaszczurem albo dziwacznym mutantem. Stąd wracało się do niej, by sprawdzić: „A co, jeśli dam sobie skrzydła?". Postać Gai, boskiej przewodniczki, była nie tylko narratorką, ale i duchowym mentorem. W japońskiej wersji gra przypominała buddyjską przypowieść o rozwoju duszy przez cierpienie i kolejne wcielenia.

Wersja SNES bazowała na starszej wersji z PC-98 – bardziej RPG-owej, z silniejszymi odniesieniami do mitologii. Amerykańska edycja została zresztą lekko ocenzurowana – usunięto niektóre dialogi i symbole religijne, by uniknąć kontrowersji. Tymczasem oryginał był dużo odważniejszy w przekazie i bardziej metafizyczny – duch Gai, mitologia, ewolucja jako duchowa transformacja. To wszystko sprawiało, że E.V.O. wymykało się prostym kategoriom. W pewnym momencie gra nawet skręcała w stronę science fiction – pojawiali się kosmici, eksperymenty genetyczne i walka o przywrócenie naturalnego porządku. Tytuł oryginału, czyli „Opowieść o 4,6 miliarda lat: Ku Edenowi" to liczba wzięta nie z kapelusza, bo tyle faktycznie trwała nasza ewolucyjna droga jako gatunku.

Kultowa, bo niedostępna

Gra nigdy nie doczekała się reedycji ani portu. Kartridże osiągają dziś na aukcjach ceny powyżej tysiąca dolarów. Tytuł z legendy – nieliczni grali, większość znała z opowieści. Za produkcją stało studio Almanic – późniejsi twórcy Terranigmy. Prawa do marki dziś są rozproszone między Square Enix a byłym zespołem. Szansa na remaster jest z tego powodu mikroskopijna. A szkoda, bo to gra, która była ważna. I wciąż taka pozostaje. Gdyby Spore powstało dekadę wcześniej i urodziło się w Japonii, mogłoby się nazywać E.V.O.: Search for Eden. To osobliwa, ale intrygująca gra o ewolucji – nie tylko organizmów, ale też pomysłów i narracji. Tytuł dla tych, którzy cenią w grach nieoczywistość i odwagę twórczą. A nawet jeśli końcowy efekt to kura z płetwami i rekinią szczęką, trudno nie docenić odbytej podróży. ☆ **Mazzi**



Gradius III to, bez zaskoczenia, trzecia odsłona serii Gradius, czyli strzelaninki od Konami, która pożerała żetony jak szalona za sprawą wysokiego, wręcz nieuczciwego poziomu trudności. Trójka była prawie idealną konsolową konwersją zarówno pod względem oprawy, jak i mechanik.

Nie obyło się bez pewnych cięć graficznych, jednak w walce o życie nawet tego nie zauważymy. Było trudno, choć minimalnie uczciwiej, niż można by zakładać. Całość dała się zaliczyć w nieczająco długo, zbierać energię i aktywować narzędzie destrukcji. No właśnie - przeżyć, co wymagało trochę samozaparcia oraz pamięci. W wielu segmentach dało się zareagować, jednak wiele to po prostu typowe „ale o co chodzi?". Do tego w niektórych etapach mieliśmy odjazd kamery i wiele elementów stawało się malutkich, do czego trzeba się było przyzwyczaić. Bossowie to - nie licząc kilku przypadków - typowe „spróbuj jeszcze raz". Przynajmniej były kontynuacje, więc walczyliśmy dłużej, zanim

całą godzinę, choć zanim to się udało, trzeba było się napocić i poznać praktycznie każdy świat na pamięć. Pomocne w tym było wybranie odpowiedniego zestawu uzbrojenia, które po raz pierwszy w serii dało się swobodnie edytować. Można było więc wybrać z gotowej listy lub zamontować zabawki, jakie chcieliśmy. Była tego masa, choć wiele się powtarzało lub działało tak samo, ale wyglądało ciut inaczej. Zostało jedynie przeżyć wystarzobaczyliśmy ekran pożegnalny. Natomiast jak ktoś uważa, że gra jest za łatwa, to niech wystuka przycisk A 16 razy w ciągu sekundy na ekranie, aby odblokować tryb Arcade.

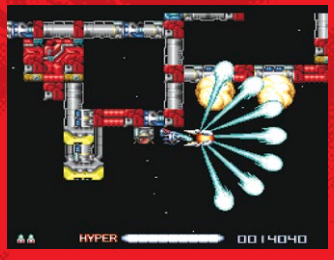
Jeśli więc bawi Was powtarzanie pewnych sekwencji i szlifowanie umiejętności, to Gradius III będzie idealny. Poza tymi kilkoma drobiazgami Gradius to shmup jakich wiele. Latamy, strzelamy, walczymy z bossami, nic przełomowego czy szokującego. Jest kilka ciekawych pomysłów, jak choćby wspomniana możliwość swobodnej edycji wyposażenia. Większość bossów mimo masy tanich zagrywek zapewnia wyzwanie oraz satysfakcję po ich pokonaniu. To po prostu poprawny shmup. ★ **Konsolite**

Konwersje R-Type na platformy domowe bywały różnej jakości, jednak zazwyczaj zawierały esencję automatowego dziedzictwa.

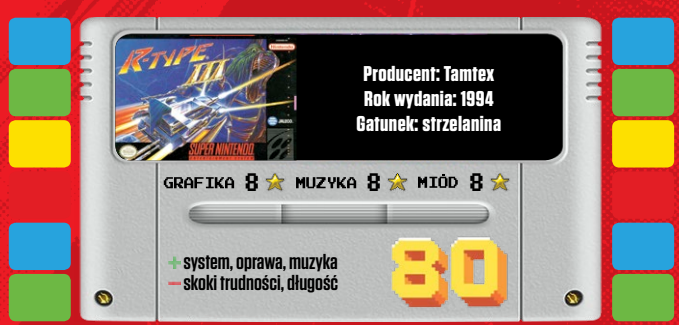
Wysoki poziom trudności, masa narzędzi destrukcji oraz zazwyczaj ograniczona liczba kontynuacji wymagają poznania, często boleśnie, każdego etapu na pamięć. Trzecia odsłona R-Type, stworzona z myślą o domowych warunkach, oferowała nadal wysoki poziom trudności i to, do czego przyzwyczaiły nas poprzednie odsłony, jednak

w bardziej przemyślanym i dostosowanym stylu. Mieliśmy trzy nowe mechanizmy do wyboru: round force, czyli dobrze znany „klasyczny", shadow oraz cyclone. Każda z kuleczek miała swoje właściwości oraz siłę ataku. Jednak najważniejsze, że dawało to spore urozmaicenie i wymuszało nieco inny styl grania, mimo iż wszystkie miały podobną mechanikę, to różnice były znaczące na dłuższą metę. W efekcie mogliśmy grać jak w klasyczne R-Type lub w swoiste mutacje. Sześć poziomów, które były dość zróżnicowane zarówno wizualnie, jak i pod względem mechanik oraz tego, co jest dla nas zagrożeniem, dawały duże, choć o wiele bardziej uczciwe wyzwanie niż typowe pożeracze żetonów. Było także sporo punktów kontrolnych, które ułatwiały naukę pewnych segmentów. O wizualiach złego słowa powiedzieć nie można, ekipa Tamtex może nie wycisnęła ostatnich soków z SNES-a, ale przygotowała naprawdę dobrze wyglądających przeciwników i kolejne poziomy. Szału nie było, ale to czysty, klasyczny pixel art, zanim mówiło się na to pixel art. Nie można zapomnieć o muzyce, która pozostaje w pamięci dość długo, szczególnie aranżacje znanych vmotywów.

Pewne gry po prostu się nie starzeją i trzeci R-Type zalicza się



do właśnie takich. Prosta, ale dopracowana idea, adekwatny poziom trudności i tryb dla dwóch graczy. Każdy poziom to wyzwanie, a pokonanie gigantycznych bossów daje banana na twarzy. Po prostu rozgrywka w najczystszej formie, do której się chce powracać, sprawdzić inne bronie, zaliczyć wszystko na jednym życiu i tym podobne prywatne wyzwania, zanim dostaliśmy trofea i osiągnięcia. ★ **Konsolite**



STAR OCEAN
スターオーシャン

Star Ocean to gra z gatunku jRPG akcji, będąca jedną z ostatnich tego typu produkcji na konsolę Super Nintendo (a właściwie Super Famicom). Mogła wiele namieszać w ówczesnym konsolowym światku, jednak ukazała się zbyt późno, by zabłysnąć i zdobyć serca szerokiej społeczności graczy. Wydawało się, że popadnie w zapomnienie, a jednak tak się nie stało.

Jak to często bywa, cała historia stojąca za powstaniem gry zaczyna się od niezadowolenia grupki devów. W każdym razie w studiu Wolf Team odpowiedzialnym za inny klasyk, czyli Tales of Phantasia, doszło do rozłamu. Trzech ludzi (w tym znany kompozytor Motoi Sakuraba) założyło studio tri-Ace i postanowiło przedstawić światu własną wizję Talesa, tyle że w klimatach sci-fi.

„Star Trek" kontra średniowiecze

Popularność serii Phantasy Star od Segi i będącego wciąż na topie serialu „Star Trek" oraz dodatkowe wsparcie znanego mangaki Meimu (Ko Uchiyama) miało wpływ na narodziny Star Ocean. Właśnie scenariusz, w którym zacofany świat rodem ze średniowiecza spotyka się z przedstawicielami ludzkości dysponującej techniką znaną z książek czy filmów sci-fi, miał być kluczem do sukcesu. Oczywiście nie zabrakło też elementów kojarzonych z Tales of Phantasia.

W dużym skrócie - ludziom w odległej przyszłości udało się rozpocząć eksplorację kosmosu jako Federacja Pangalaktyczna. Jej władze zaobserwowały tajemniczą eksplozję pewnego globu i zaniepokojone wysłały tam statek badawczy. Z kolei na słabo rozwiniętej technologicznie planecie Roak trójka młodocianych przyjaciół wyruszyła w podróż, by odkryć przyczyny tajemniczej choroby zamieniającej mieszkańców w kamień. Spotkali dwójkę przedstawicieli naszej federacji, którzy zabrali ich na swój statek. Okazało się, że oba wspomniane wcześniej wydarzenia mogą być ze sobą powiązane, lecz poznanie ich przyczyny wymagać będzie cofnięcia się o ponad 300 lat w przeszłość.

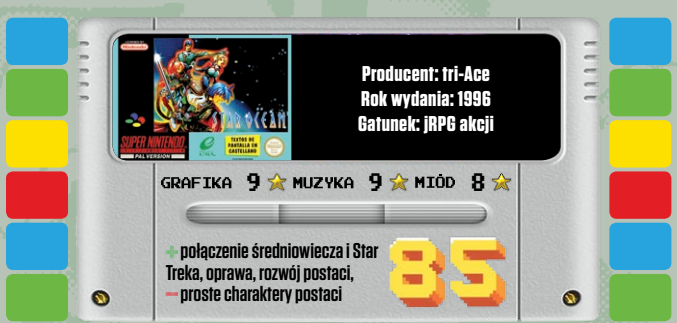
Sama fabuła może i była liniowa oraz niezbyt bogata w wydarzenia, ale miała swój oryginalny klimat. Ponadto ciekawym rozwiązaniem były relacje pomiędzy postaciami w drużynie. Niektóre się nie znosiły, więc musieliśmy wybierać, kogo przyjąć do drużyny, a kogo odesłać. Miało to znaczenie odnośnie do zakończenia, dzięki czemu każda rozgrywka mogła wyglądać nieco inaczej. Podobnie nadto w miastach były dostępne tzw. Private Actions, czyli pozafabularne scenki rodzajowe, dzięki którym mogliśmy poprawiać bądź pogarszać relacje pomiędzy towarzyszami a protagonistą. Wszystko to razem wzięte sprawiało, że do przygody ze Star Ocean chętnie się wracało.

Wszechstronność to podstawa

Odmiennie od innych jRPG-ów świat gry przemierzaliśmy w systemie lokacji połączonych. Walki jednak wciąż pojawiały się losowo na osobnych ekranach. Przypominały one nieco te z Tales of Phantasia, aczkolwiek zamiast rzutu z boku mieliśmy widok spod kąta. W każdym razie prowadziliśmy jednego bohatera w czasie rzeczywistym, a trójka kompanów nas wspierała swoimi atakami bądź magią. Największą niespodzianką był natomiast rozwój postaci nie tylko przez punkty doświadczenia, ale też rozwój wielu różnorodnych profesji, np. muzyka, gotowanie, sztuka czy inżynieria, co miało swoje przełożenie na naszą skuteczność i postępy.

Wysoki poziom grafiki Star Ocean sprawiał, że tytuł mógł konkurować z pierwszymi grami na PSX-a. Z dźwiękiem i muzyką sprawa miała się jeszcze lepiej. Chwytliwa i wpadająca w ucho muzyka stanowiła idealne tło gry i znakomicie komponowała się z akcją na ekranie. O dziwo produkcja obsługiwała system Dolby Surround i miała przy tym zdubbingowaną po angielsku czołówkę.

Szkoda tylko, że ostatecznie Star Ocean w swojej pierwotnej wersji pojawiło się jedynie w Japonii na ichniejszego Super Famicoma. Na szczęście stało się początkiem serii, którą znamy także na Zachodzie. Gra doczekała się też fanowskiego tłumaczenia na język angielski oraz dwóch remake'ów na inne platformy oficjalnie wydane także u nas. Z tego powodu wracanie do wersji SNES dzisiaj mija się z celem, ale zawsze warto wiedzieć, jak to wszystko się zaczęło. ☆ **Aysnel**



PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

Czy gra z 1983 r. w 1994 r. była tytułem retro? Chyba tak, bo różnica pomiędzy kultowym Pitfall! na Atari 2600 a Pitfall: The Mayan Adventure na Super Nintendo była ogromna. Mogliśmy przekonać się o tym samemu, bo oryginał ukryto w 16-bitowej kontynuacji.

16-bitowy Uncharted

Zanim Activision zajęło się taśmową produkcją kilku gier na krzyż, firma miała interesujące fazy. Jedną z nich była próba reaktywacji hitów z Atari – Kaboom!, River Raid i Pitfall! – na 16-bitowe sprzęty (a my twierdzimy, że producenci gier nie mają dzisiaj nowych pomysłów i że kiedyś było lepiej). Do mety dotarł tylko Pitfall: The Mayan Adventure, z rocznym opóźnieniem i to po tym, gdy Activision zdecydowało się na ściągnięcie do pomocy studia animacji odpowiedzialnego za film „Dolina paproci" (poszukajcie o nim info w sieci, będziecie zaskoczeni, m.in. nie brakuje złośliwych, którzy mówią, że „Avatar" Camerona to remake tej produkcji). Decyzja o zatrudnieniu animatorów nie była przypadkowa – Activision zobaczyło, jak wielkim sukcesem był Alladin na Mega Drive'a. Firma postanowiła zrobić podobną grę. I był to dobry pomysł.

Generalnie w tym okresie Amerykanie mieli już wyrobioną reputację jako twórcy alternatywy dla japońskich platformówek – chodzi mi o bogato animowane tytuły, jak wspomniany Alladin czy debiutujący praktycznie równocześnie z Pitfallem Earthworm Jim. Na swój sposób były to gry AAA tamtych lat, zanim dostaliśmy Tomb Raidera czy Uncharted, tak oto – mniej więcej – wyglądała gra przygodowa, w której ktoś przemierza dżunglę, eksploruje świątynie, unika pułapek, walczy z dzikimi zwierzętami i strażnikami pilnującymi skarbów, przy okazji wykonując szaleńcze skoki z platformy na platformę. Fabuła? Harry Junior, syn bohatera z części pierwszej, musiał uratować swojego ojca, przy okazji odkrywając tajemnice miasta Majów. Więcej do szczęścia gracze nie potrzebowali.

Gra nowej przygody

Szesnastobitowy Pitfall robił wrażenie od pierwszych minut – animacja Harry'ego Jr. prezentowała się fenomenalnie, podobnie jak wygląd samych poziomów. Z wrogami bywało różnie (początkowo małe zwierzęta), ale z czasem trafiły się ciekawsze okazy – od jaguara, przez szkielety, na strażnikach świątyni kończąc. Bohater miał do obrony procę, bumerangi i specjalne bomby. Oprócz elementów typowo platformowych od czasu do czasu musieliśmy się zmierzyć z etapem, w którym jeździmy na wózku w kopalni niczym Indiana Jones lub powtarzamy sekwencję przycisków na czas (obniżający się sufit!). Standardowe, ale nadal solidne pomysły, które broniły się dzięki bardzo dopracowanej oprawie. Żeby nie było, gra cierpiała na te same problemy, co inne bogato ilustrowane platformery z USA (np. nie zawsze było wiadomo, gdzie skoczyć, bo tło i platformy zlewały się w jedno), ale to trochę czepianie się. Rozgrywka stanowiła pewne wyzwanie, szczególnie na normalnym lub wyższym poziomie trudności – było czuć, że Activision podkręciło trudność, możliwe, że po to, aby gry nie dało się przejść na jednym wypożyczeniu, co było sporym problemem w Stanach. Mało kontynuacji i żyć – w rozumieniu wydawcy – miało utrudnić ten proceder.

Pitfall: The Mayan Adventure okazał się względnym sukcesem (ponad 1 mln sprzedanych kopii), ale nie byłoby to możliwe bez portu na kilka różnych platform, w tym Windows 95 – Activision wyraźnie chciało zarobić jak najwięcej. Super Nintendo (i Mega Drive) były jednak tymi pierwotnymi platformami. Gra wtedy, podobnie jak i dzisiaj, jest oceniana w przedziale 7–8, a wysokość oceny zależy trochę od sentymentu do samego gatunku i „amerykańskiej szkoły" robienia platformerów. Ja taki sentyment mam. Dlaczego? Ano w tamtym okresie czasami nagrywałem na wideo, jak przechodzę gry, aby potem wysłać kasetę kuzynom, którzy nie mieli 16-bitowego sprzętu. Pitfall był jedną z takich gier. Kilka lat temu znalazłem tę taśmę – fajna pamiątka. Tak wyglądały materiały playthrough bez komentarza 30 lat temu, a nie YouTube i Twitch. ★ **Dżujo**

EARTHWORM JIM

Gdyby przyszło wręczać brązowy medal bohaterom 16-bitowych platformerów, to po Mario i Sonicu trzecie miejsce na pudle przypadłoby zapewne Dżdżownicy Jimowi. Trudno o lepszego przedstawiciela amerykańskich, bogato animowanych platformówek, które królowały w połowie lat 90. na SNES-ie.

Dżdżownica jak namalowana

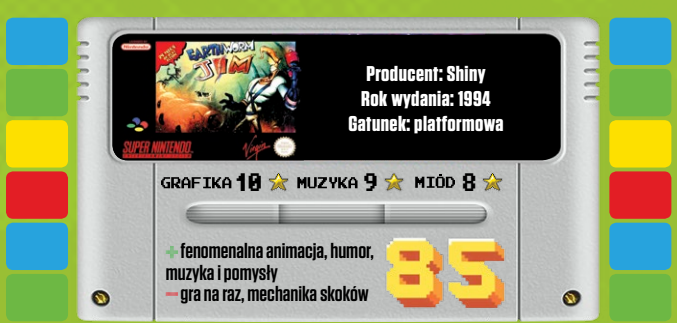
„Spotkaliśmy się z artystą komiksowym, Dougiem TenNapelem, który pokazał nam swoje szkice postaci Earthworm Jima. Zakochaliśmy się od pierwszego wejrzenia" – wspomina Nick Bruty, dyrektor artystyczny projektu, w rozmowie z autorami książki „SNES/Super Famicom: A Visual Compendium". Nowo powstała ekipa Shiny potrzebowała takiej inspiracji. David Perry i jego ludzie zrobili kawał dobrej roboty przy Cool Spot (recka w innej części numeru) czy wersji Alladina na Mega Drive'a dla Virgin Games, ale wtedy rozpoczęli już działalność na własną rękę i potrzebowali hitu. Na ratunek przypełzła dżdżownica.

Kto miał szansę zobaczyć grę Perry'ego w akcji po premierze, ten właściwie widział „oczami duszy" film animowany z TV. Potwierdzam, bo byłem taką osobą – w porównaniu do chociażby Super Mario World był to widok jak z innej galaktyki. Zwariowany styl, nietypowy humor, niebywały poziom animacji, świetna muzyka, synteza mowy i fantastycznie prezentujące się plansze – to robiło wrażenie. Jednocześnie cały aspekt audiowizualny trochę przysłaniał braki w mechanice zabawy, bo gra, patrząc obiektywnie, już wtedy trochę kulała pod kątem designu leveli (np. czasami nie było wiadomo, co jest tłem, a co platformą) czy zwracała na siebie uwagę nierównym poziomem trudności. O tym, jak – pod niektórymi względami – bardzo była to partyzancka produkcja, niech świadczy historia dodatkowego poziomu w wersji na Mega Drive'a, który powstał w... jeden dzień. Oficjalnie dlatego że kartridż Segi miał oferować lepszą kompresję danych. W rzeczywistości z powodu lepszego dealu od Segi na zamówione kartridże w zamian za jakiś bonus w stosunku do wersji na SNES-a.

Groovy for life

Bosko animowany Jim potrafił robić kilka rzeczy – strzelać, skakać i uderzać przeciwników „samym sobą" (a także w ten sposób przemieszczać się nad przepaściami), gdy został wyciągnięty ze swojego superstroju. Ale atrakcjom nie było końca. Standardowe etapy przeplatano walką na bungee z jakimiś glutowatymi stworami czy wyścigiem z kosmiczną krową (główny villan gry). Także „zwykłe" etapy miały ciekawe wstawki, jak przemieszczanie się batyskafem, którego szyba była (aż zanadto) krucha, czy ujeżdżanie wielkiego chomika, który miał powstać spontanicznie o 3 w nocy podczas sesji developmentu. No, chłopaki ewidentnie nieźle się bawili i było to czuć w każdym momencie tej zabawy, aż do bardzo nietypowego, przepełnionego czarnym humorem zakończenia.

Rzecz jasna Earthworm Jim okazał się gigantycznym sukcesem, przy okazji doczekując się kilku wersji. Równie szybko – bo w rok – udało się Shiny stworzyć sequel, typowego przedstawiciela szkoły „to samo, ale równie dobrze". Dla mnie jednak przede wszystkim pozostanie to gra bardzo wybijająca się na tle ówczesnych platformerów, które – bądźmy szczerzy – bardzo często były przeciętne, szczególnie jeśli nie robili ich Japończycy. Tymczasem Amerykanie, dzięki odjechanemu designowi i pomysłom, wyrobili sobie własny styl. Tutaj człowiek chciał zobaczyć każdą animację Jima, począwszy od tych, które pojawiały się, kiedy nie dotykaliśmy pada, a skończywszy na sekwencjach towarzyszących jego śmierci. Jeśli chciałeś pokazać innym dzieciakom, dlaczego 16-bitowa konsola jest lepsza od Pegasusa (lub Amigi:), to odpalałeś im takie gry jak Earthworm Jim, które nie tylko wyglądały dobrze, ale emanowały też tą „animacją dla starszych", tak charakterystyczną dla epoki. Nic zatem dziwnego, że Dżdżownica Jim, będący tak bardzo produktem połowy lat 90., nie mógł przetrwać próby czasu i poległ w świecie 3D. Niestety wszelakie próby reaktywacji również zakończyły się porażką. Kto wie, może to lepiej. Chyba najlepszym miejscem dla niego był jednak 16-bitowy kartridż. Groovy. ☆ **Dżujo**



The Magical Quest Starring Mickey Mouse

Disney pozazdrościł Nintendo znakomitej gry z Mario i postanowił stworzyć własną, obsadzając w roli głównej najbardziej znaną myszkę na świecie – Mickeya. Zlecenie na przygotowanie tytułu otrzymało studio Capcom, które znakomicie radziło sobie w tworzeniu gier zręcznościowych.

Fabuła The Magical Quest Starring Mickey Mouse była dość banalna: zły Piotruś porywa Pluto, a jego gryzoniowaty właściciel rusza mu na ratunek. Tyle. Jednak zróżnicowany, kolorowy świat z wieloma poziomami, licznymi bossami do pokonania oraz pomysłowość w przedstawieniu tej uśmiechniętej myszy jako prawdziwego wojownika od razu zaintrygowały graczy. Podobnie jak w grze z wąsatym hydraulikiem zbieraliśmy monety (za które możemy kupować przedmioty w specjalnym sklepiku), eliminowaliśmy przeciwników, skacząc im na głowy, i szukaliśmy ukrytych poziomów. Pamiętam moją pierwszą styczność z tym tytułem. Byłem – i w sumie wciąż jestem – pod dużym wrażeniem tego, jak dobrze to wszystko zostało zaprojektowane. Mickey porusza się jak w kreskówkach – bardzo płynnie. Mamy tu wiele skomplikowanych skoków do wykonania i ani razu nie czułem, że gra się zacina albo że kontroler zbyt późno reaguje na wciskane przyciski. Do tego twórcy dali mu trzy kostiumy, które zdobywamy w trakcie gry i które dają nam różne moce. Na przykład strój czarodzieja pozwala strzelać magią, strażaka – gasić ogień za pomocą sikawki, a wspinaczkowy – wdrapywać się na ściany za pomocą haka. Tylko posiadając wszystkie trzy i ucząc się korzystać z ich unikalnych możliwości, mamy szansę pokonać finałowego bossa. A skurczybyk jest naprawdę wytrzymały.

Muszę się Wam przyznać, że dopiero przygotowując ten tekst, udało mi się po raz pierwszy go pokonać, a co za tym idzie – ukończyć grę. I... finał mnie rozczarował. Widać, że twórcy nie mieli na niego większego pomysłu. Trochę popsuło mi to frajdę, bo lubię, gdy gra ma jakąś stawkę. A tu okazuje się, że żadnej konkretnej nie było. Szkoda. ★ **Muszyński**

Producent: Capcom
Rok wydania: 1992
Gatunek: zręcznościowa

GRAFIKA 8 ★ MUZYKA 6 ★ MIÓD 6 ★

+ bossowie, pomysły na rozgrywkę oprawa, stroje
− historia, słaby finał

68

The Lion King

„Król Lew" był i wciąż jest jednym z najlepszych filmów animowanych wytwórni Disneya. Do dziś zachwyca poziomem animacji, dialogów i muzyki. Nic więc dziwnego, że koncern Myszki Miki, przewidując sukces swojej produkcji, chciał go skapitalizować na wielu polach. Wraz z Westwood Studios i Virgin Interactive przygotowali grę, w której wcielaliśmy się w lwa Simbę. Tytuł stał się ogromnym hitem sprzedażowym, a w samych Stanach Zjednoczonych rozeszło się 1,27 mln kopii. Nie ma co się dziwić, bo pod względem graficznym „Król Lew" prezentował się fenomenalnie. Już samo pojawienie się Timona na początku, podczas wgrywania pierwszego poziomu, wygląda jak wyciągnięte z filmu.

Problemem tego tytułu jest horrendalnie wysoki poziom trudności. Został on specjalnie ustawiony przez twórców, aby dzieci nie mogły przejść gry w ciągu jednego dnia. W tamtych czasach rodzice nie kupowali tak ochoczo gier dzieciom, tylko wypożyczali je w wypożyczalniach kaset wideo. Magicy z Westwood Studios wymyślili, że jeśli podkręcą poziom trudności do maksimum, tak że nie da się ukończyć tytułu w jeden dzień czy weekend, sfrustrowane dzieci będą naciskać na rodziców, aby zakupili go na własność, a nie wypożyczali. Przyznali się do tego niecnego procederu dopiero kilka lat później.

Król Lew składał się z 10 poziomów, które odzwierciedlały fabułę kinowego pierwowzoru, z kilkoma małymi zmianami, jak na przykład tym, że hieny nie rozszarpywały Skazy na końcu na strzępy. Przez pierwsze sześć poziomów sterowaliśmy młodym Simbą, a później przeskakiwaliśmy (tak jak w filmie) do jego starszej wersji. Moim ulubionym poziomem był drugi, oparty na piosence „Królem być". Wymagał on sporo zręczności, ale miał w sobie jakąś magię, która eliminowała irytację, gdy nie udawało się wykonać jakiegoś skomplikowanego skoku. Nienawidziłem za to, i w sumie nic się nie zmieniło, poziomu, w którym trzeba uciekać przed bawołami, uważając na przeszkody. Tytuł zawiera także dwie minigry: Bug Hunt i Bug Catch, w których sterujemy Timonem i Pumbą. Nie są one może mocno skomplikowane, ale dodają trochę uroku. ★ **Muszyński**

Producent: Westwood Studios
Rok wydania: 1994
Gatunek: zręcznościowa

GRAFIKA 9 ★ MUZYKA 8 ★ MIÓD 8 ★

+ oprawa i animacje, filmowy klimat, muzyka
− przegięty poziom trudności

82

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

AKA Contra III: The Alien Wars

Oryginalna Contra była tytułem, który spędzał sen z powiek niejednej osobie. Mało kto ukończył tę grę bez Konami Code, choćby ze względu na wysoki i nieuczciwy poziom trudności, którego korzenie sięgały wersji automatowej.

W Contra III: The Alien Wars przebudowano całą mechanikę niemalże od podstaw, ale bez zmieniania wszystkiego, co działało. Konami po prostu wzięło poprawkę na fakt, że to nie będzie gra mająca na celu wyciągać żetony, tylko tytuł mający dawać uczciwe wyzwanie oraz coś nowego. W efekcie dostaliśmy złoty standard dla tej serii. Dwie bronie, które można przełączyć i zatrzymać na później, oraz możliwość złapania się prawie wszystkiego. Ściany, platformy, nawet pocisku, wszak twórcy chcieli w tej części dodać więcej elementów komicznych. Otrzymaliśmy też w miarę zbalansowaną rozgrywkę, która wedle zamysłu głównego projektanta miała oferować coś innego niż kilka „ekranów". Widać było to już w pierwszym etapie, gdzie zaczynaliśmy klasycznie, strzelaliśmy do „baloników", by zebrać lepszą broń, walczyliśmy z typową piechotą, ale nagle pies grzebiący w śmieciach okazywał się wrogiem. Gdy tylko przebiegliśmy koło niego, ten gonił nas, dopóki nie otrzymał dawki ołowiu. Chwilę później mieliśmy potyczkę z minibossem. Następnie wsiadaliśmy do czołgu i tratowaliśmy wszystko aż do ściany, dosłownie. Chwilkę później trzeba było ominąć płomienie, prężyć muskuły na licznych platformach, by ostatecznie stoczyć walkę z bossem.

Strzelaj z głową

Praktycznie każdy z sześciu poziomów oferował podobne tempo, co zmuszało do czujności, ale także urozmaicało rozgrywkę. Różnych zagrożeń było więcej, ale to sprawiało, że całość była o wiele ciekawsza niż tylko bieganie i przetrwanie. Dodanie poziomów „z góry", wykorzystujących Mode 7, podobnie jak w wielu grach było wizualnie ciekawym pomysłem. Niestety sama rozgrywka w nich potrafiła momentami wywołać migrenę, obracająca się kamera do płynnych nie należała, w dodatku część elementów była widoczna zbyt późno. Był to typowy przykład rzucania się na nowe możliwości sprzętu bez ich pełnego przemyślenia.

Na szczęście „klasyczne" etapy, mimo kilku tanich sztuczek, były bardzo dobrze zaprojektowane. Całość wyglądała dobrze, zawierała kilka ciekawych efektów w tle i sztuczek programistycznych. Do tego muzyka, która od pierwszych nut napędzała nas do walki, w trakcie dewelopingu dopieszczona, aby nadać jej kinowy sznyt rodem z niskobudżetowych filmów akcji. Broń, nawet podstawowa, miała odpowiednią siłę ognia, natomiast ukochany rozstrzał zawsze się sprawdzał, samonaprowadzające się pociski to istne cudo, ale laser i kilka innych także miały swoje zastosowanie, jak choćby miotacz ognia, który jako jedyny nie był blokowany przez ściany i platformy. Nie było najlepszej giwery, choć niektóre na takie wyglądały, ale każda się przydawała. Zależało to od sytuacji. Bossowie byli twardzi, ale do pokonania, gdy się poznało ich schemat.

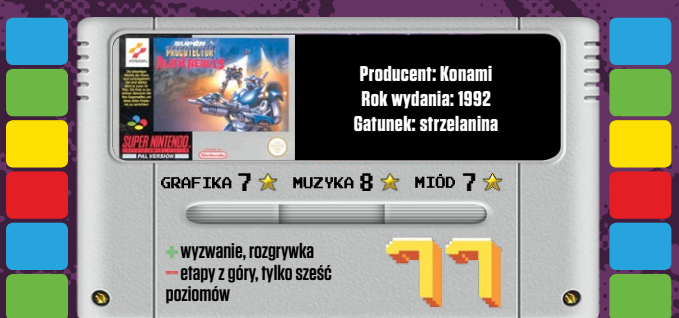
Europejskie PALnięcie

Mimo iż nie było tu krwi ani szokujących aktów przemocy, europejska wersja została ocenzurowana. Prawdopodobnie z powodu niemieckiego prawa, które bardzo ostro zakazywało sprzedawania i wydawania pewnych gier u siebie (Mortal Kombat regularnie dostawał wilczy bilet), reszta Europy dostała rykoszetem. W praktyce dostaliśmy Super Probotector: Alien Rebels, które różniło się od Contra III: The Alien Wars w zasadzie jedynie tytułem oraz tym, że zamiast umięśnionych komandosów graliśmy robotami. No dobra, jeszcze całość była wolniejsza, ale to akurat był standard, że PAL-owe edycje nie działały tak szybko jak ich odpowiedniki w systemie NTSC – kwestia technologii przetwarzania sygnału przez odbiorniki.

Jednak niezależnie, czy biegamy kulturystą z bandaną, czy metalicznym protobotem, nawet dziś gra się dobrze. Zarówno samotnie, jak i z partnerem na kanapie. Podstawowy poziom trudności jest prawie idealnie wyważonym przygotowaniem do prawdziwej walki. Na Hard przeciwnicy zyskują nowe zachowania i są bardziej agresywni, ale nadal do pokonania. Boleć może nieco brak Konami Code, ale przy odrobinie samozaparcia i treningu całość da się ukończyć bez większych problemów. Zresztą prawdziwi twardziele nie potrzebują 30 dodatkowych żyć, ocalą świat na jednym, bez draśnięcia, plując ołowiem w każdym kierunku. Cytując duet bohaterów: „Czas na zemstę i agresywny atak". **Konsolite**

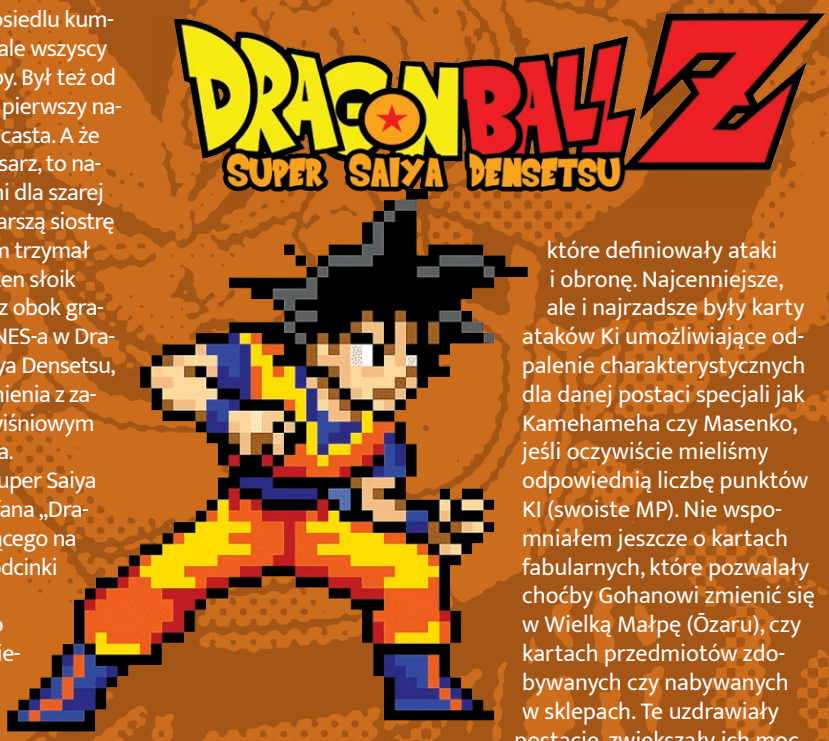
TYLKO DLA TWARDZIELI

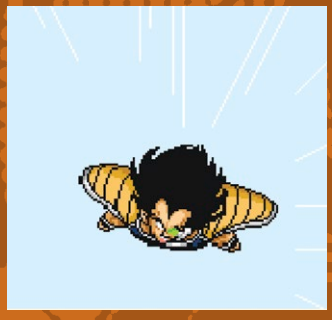
Jeśli chcecie zobaczyć prawdziwe zakończenie, to musicie ukończyć Contra III: The Alien Wars tak, jak się powinno, czyli na poziomie trudności Hard. Na innych zobaczycie tylko kilka linijek tekstu.



Miałem na osiedlu kumpla, Piotrka, ale wszyscy wołali na niego Gruby. Był też od lat fanem Segi i jako pierwszy nabył na dzielni Dreamcasta. A że był z niego stary korsarz, to nabył go między innymi dla szarej strefy. Gruby miał starszą siostrę i duży słoik, w którym trzymał batony. I to właśnie ten słoik i starsza siostra, zaraz obok grania na emulatorze SNES-a w Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu, to kluczowe wspomnienia z zakrapianych sokiem wiśniowym posiadówek u Piotrka.

Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu to był dla fana „Dragon Balla" nagrywającego na kasety VHS kolejne odcinki anime Święty Graal. Zwłaszcza dla świeżo upieczonego wielbiciela japońskich gier RPG, który Final Fantasy VII i Xenogears miał już za sobą. Tak, to o mnie, nie o Grubym. Gra fabularnie obejmowała sagę Saiyan od przybycia Raditza aż po sagę z Freezerem na planecie Namek. Co znamienne, tytuł pozwalał nieco namieszać w kanonicznej fabule i jeśli byliśmy odpowiednio przygotowani do walki, mogliśmy uratować postacie, które zginęły w anime na Ziemi, i zabrać je ze sobą na Namek. Zresztą produkcja oferowała też różne zakończenia, choć jednocześnie często nie tłumaczyła, kto jest kim i dlaczego przestawia okoliczne pasma górskie. Twórcy wyszli z założenia, że gracz doskonale zna sagę i nie trzeba mu wszystkiego pokazywać palcem. Tyczyło się to również celów naszych zadań – pamiętam, że raz zacięliśmy się z Grubym na planecie Namek na cały dzień, bo nie mieliśmy zielonego pojęcia, co dalej zrobić.





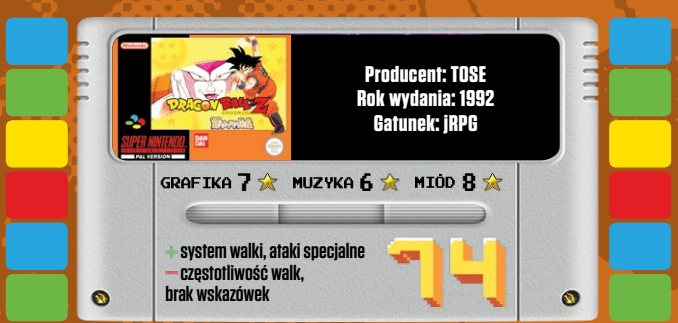
Final Fantasy z Goku

Produkcja, jak na jPRG przystało, pozwalała nam swobodnie zwiedzać mapę świata – najpierw Ziemię, potem Namek – zaglądać do domów, gadać z NPC-ami, przeszukiwać jaskinie, zbierać przedmioty, robić zakupy w nielicznych sklepach, uzdrawiać postacie w dobytku ponętnej Bulmy, używać radaru, by odnaleźć smocze kule, oraz oczywiście walczyć i pakować postacie. W tym elemencie kryje się zresztą największa wada i zaleta przygód Goku i spółki. Bo gdyby wyciąć losowe walki, tytuł ukończylibyśmy zapewne w kilka godzin. O ile podczas chodzenia na dwóch nogach częstotliwość pojedynków była znośna, o tyle podczas latania zdarzały się one dosłownie co kilka sekund. Gdy chcieliśmy się przemieścić szybko w jakieś miejsce – umarł w butach.

Jest jednak i druga strona medalu. Turowe walki oparte były na bardzo ciekawym systemie. Otóż na początku starcia postacie otrzymywały losowo generowane karty o różnej sile, które definiowały ataki i obronę. Najcenniejsze, ale i najrzadsze były karty ataków Ki umożliwiające odpalenie charakterystycznych dla danej postaci specjali jak Kamehameha czy Masenko, jeśli oczywiście mieliśmy odpowiednią liczbę punktów KI (swoiste MP). Nie wspomniałem jeszcze o kartach fabularnych, które pozwalały choćby Gohanowi zmienić się w Wielką Małpę (Ōzaru), czy kartach przedmiotów zdobywanych czy nabywanych w sklepach. Te uzdrawiały postacie, zwiększały ich moc, zmieniały słabsze karty na specjalne, ogłuszały wrogów czy skanowały ich. Walki, choć po części oparte na losie i szczęściu, oferowały więc też elementy strategiczne. I chociaż na mapie gra nie wyglądała zbyt okazale, to 16-bitowe animacje ataków w trakcie walk można było powtarzać godzinami.

Nie taki Szatan straszny

Poza punktami HP i KI postacie opisywała też siła, czyli punkty walki (BP). I tutaj niestety niektórzy bohaterowie wyżej swojej – za przeproszeniem – dupy nie podskoczyli. Goku czy Vegeta nigdy nie mogli być słabsi od Krillina, Yamchy czy Chiaotzu, co oczywiście miało swoje fabularne wytłumaczenie, ale ograniczało nieco swobodę w rozwoju grywalnych postaci, w skład których wchodzili jeszcze choćby „Szatan Serduszko", Gohan czy Dende. Inna sprawa, że walki z bossami pokroju Nappy czy Freezera były naprawdę trudne, więc spędzaliśmy kolejne godziny na pakowaniu postaci. Twórcy dali nam tu trochę większe spektrum możliwości, bo istniały też specjalne sale treningowe z minigierkami, gdzie zwiększaliśmy maksymalną liczbę punktów KI postaci czy zdobywaliśmy pieniądze, walcząc z hordami wrogów. Ustalmy jedno – to nie jest gra dla przeciętnego fana jRPG-ów, bo nie znając marki, można tu dostać schizofrenii, wpadając co krok na losowe starcie. Tylko wielbiciele „Dragon Balla" będą się cieszyć z przyzwania nameczańskiego smoka spełniającego trzy życzenia i tylko oni dążyć będą do odkrycia sekretnej walki z bossem prowadzącej do... a dobra, nic już więcej nie piszę. A wiecie, że gra doczekała się fanowskiego spolszczenia? ★ **Roger**



METAL WARRIORS

Metal Warriors to jedna z tych gier na SNES-a, które dziś traktuje się niemal jak kultowe relikwie. Gra zadebiutowała w marcu 1995 r. wyłącznie na rynku amerykańskim, co oznacza, że ominęła rynki japoński i europejski – z perspektywy historii SNES-a była to późna premiera. Dodatkowo debiut przypadł na moment przełomowy – gracze coraz częściej spoglądali w stronę nadchodzącej rewolucji 3D, symbolizowanej przez PlayStation. To mogło sprawić, że gra nie odniosła komercyjnego sukcesu mimo znakomitego projektu i nowatorskich mechanik. Wydany przez Konami, a stworzony przez LucasArts, tytuł ten był zaskakująco świeży jak na swoje czasy. Na pierwszy rzut oka wyglądał jak kolejna run-and-gun platformówka w stylu Contry, ale okazywał się bardziej taktyczną produkcją z dużą głębią.

Gracz wcielał się w pilota bojowego mecha – a właściwie kilku różnych mechów – i wykonywał misje w dystopijnej przyszłości, walcząc z siłami Imperium Czarnych Węży. Każdy z sześciu dostępnych mechów (Nitro, Havoc, Prometheus, Spider, Drache i Ballistic) miał unikalne uzbrojenie, styl walki i tempo poruszania się. Ciekawym rozwiązaniem było wysiadanie z mecha – jako mały pilot można było przemykać przez wąskie przejścia, hakować terminale, a nawet przejmować inne jednostki. Niektóre poziomy wręcz tego wymagały, co dodawało rozgrywce napięcia i strategicznego wymiaru.

Gra nie miała klasycznego interfejsu HUD – informacje o stanie mecha odczytywaliśmy z animacji i otoczenia. To podejście nie tylko dodawało klimatu, ale również znacząco zwiększało immersję, zmuszając gracza do uważnej obserwacji otoczenia i reagowania na wizualne sygnały zamiast patrzenia na statyczne paski życia czy liczniki amunicji. Kampania składała się z dziewięciu zróżnicowanych poziomów – od orbitalnych stacji, przez miasta w ruinie, aż po podziemne kompleksy. Projekty poziomów były rozbudowane, często wielopiętrowe, z licznymi pułapkami, windami, przełącznikami i punktami do eksploracji.

Ciężar metalu

Oprawa graficzna jak na SNES-a robiła duże wrażenie – sprite'y były szczegółowe, animacje płynne, a mechy miały wyraźnie różniące się sylwetki. Muzyka to mieszanka ciężkich elektronicznych brzmień i atmosferycznych motywów, które budowały klimat napięcia i izolacji. Dźwięki wystrzałów i kroków mechów były dobrze zrealizowane – dosłownie czułeś ich ciężar.

Jednym z bardziej nietypowych i długo błędnie rozumianych elementów gry był tryb Versus, czyli lokalny deathmatch dla dwóch graczy. Choć często na gameplayach i w emulatorach widać było go od razu na ekranie tytułowym, pierwotnie był on ukryty – wymagał aktywacji kombinacją L + R + Select + Start. Po pierwszym odblokowaniu trybu gra zapisywała jego dostępność w pamięci SRAM, co powodowało, że w kolejnych uruchomieniach pojawiał się już automatycznie. To właśnie esencja tamtych szalonych, 16-bitowych czasów.

Niedopowiedzenia

Wśród ciekawostek warto wspomnieć, że choć za grę odpowiada LucasArts, ich logo nie pojawia się ani na pudełku, ani w instrukcji – całość oznaczona jest wyłącznie marką Konami. To przez lata prowadziło do nieporozumień wśród graczy i kolekcjonerów, którzy przypisywali całość wyłącznie wydawcy. Tymczasem, przy pełnym uruchomieniu oryginalnej wersji, logo LucasArts faktycznie pojawia się tuż po ekranie Konami, na animowanym tle, jako plansza z logiem bez dźwięku. W ROM-ie gry znaleziono również pozostałości po niewykorzystanym mechu Ballistic 2 – według danych z debugowania i analiz plików był to alternatywny wariant o nieco zmienionych parametrach prędkości i uzbrojenia. Choć nie pojawia się w normalnej rozgrywce, wczesne buildy sugerują, że mógł mieć specjalne zastosowanie w jednym z wyciętych poziomów treningowych. Ciekawym detalem jest też fakt, że pilot – mimo swojej kruchości – mógł teoretycznie ukończyć niektóre misje bez mecha, co zostało szybko zauważone i docenione przez społeczność speedrunnerów. Choć w momencie premiery Metal Warriors przeszedł raczej bez echa, z czasem – głównie dzięki emulacji i fascynacji niszowymi perełkami – zyskał status kultowego tytułu. Dziś uchodzi za jedno z najbardziej dopracowanych dzieł epoki 16 bitów: złożone, różnorodne i pełne ukrytych mechanik, które potrafią wciągnąć na wiele godzin. To dowód, że nawet u schyłku generacji SNES-a można było stworzyć coś wyjątkowego, jeśli w projekt włożono serce i miało się wizję. ✯ **Aki**

MORTAL KOMBAT II

Pod koniec 1993 r. Mortal Kombat 2 zagościło w salonach gier i stało się jasne, że król powrócił i ma się lepiej niż wcześniej. Ekipa Midway wzięła na warsztat niedoróbki pierwowzoru i wszystkie elementy, na które wcześniej nie było pieniędzy. Teraz, po sukcesie jedynki, gdy stało się jasne, że seria bijatyk z digitalizowanymi wojownikami została pokochana przez tłumy, wystarczyło z pełnym przekonaniem iść za ciosem.

Rozwinięto system walki, dodając cios w kuckach i rozróżnienie kopnięć w zależności od pozycji, zaś postaci poza nowymi Fatality otrzymały też bezkrwawe Babality (zamiana w dziecko) i Friendship różne dla każdego wojownika. Wybrane areny dostały też specjalne Fatality wykorzystujące ich elementy. Tym razem turniej przenosił się do Outworld, a swoją obecnością zaszczycił go sam Shao Kahn, zaraz po tym, gdy darował Shang Tsungowi życie za niedowiezienie wyników w pierwszym turnieju (gdzie najlepszy okazał się Liu Kang; drugie zawody zresztą również wygrał).

New challengers

Przeniesienie miejsca rywalizacji okazało się dobrym pretekstem do wprowadzenia nowych wojowników. Siostry Kitana i Mileena, Kung Lao ze swoim śmiercionośnym kapeluszem, Jax i Baraka (a do tego bossowie, Kintaro i wspomniany Shao Kahn) – dziś trudno sobie wyobrazić Mortala bez tych indywiduów. Wróciła też stara ekipa, z wyjątkami w postaci Sonyi i Kano. Powodem była ich niewielka popularność w pierwszej części, ale i ograniczenia pamięci – by zrobić miejsce na nowe postaci, trzeba było usunąć któreś ze starych.

MK2 wyglądało lepiej od poprzedniczki, w czym spora zasługa nowego, drogiego sprzętu do nagrywania, który zastąpił wysłużoną kamerę Hi8. Ruchy mistrzów walki przenoszono do komputera, gdzie po obróbce były gotowe do dodania do gry. Kluczowa była prostota strojów, dzięki której mogli wykonywać złożone ruchy. W trakcie nagrań aktorów psikano wodą, by lepiej uwypuklić mięśnie.

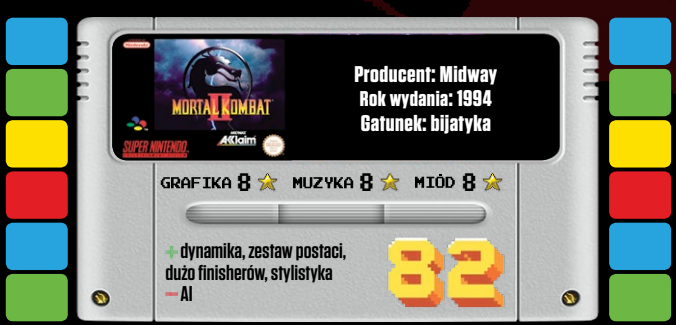
Mamy Mortala w domu

Wersjami domowymi ponownie zajęła się firma Acclaim, zlecając port SNES-owy studiu Sculptured Software i dodając do tego kampanię reklamową o wartości 10 mln dol. Drugiego Mortala promowały spoty telewizyjne, gra karciana, komiksy, album Panini z naklejkami, a nawet album z muzyką. MK2 na sprzęt Nintendo (a także Mega Drive, Game Geara i Game Boya) ukazało się 9 września 1994 r., w piątek – stąd nazwa kampanii reklamowej Mortal Friday w odróżnieniu od Mortal Monday przy okazji pierwszej odsłony.

Tym razem posiadacze konsoli Nintendo otrzymali brutalność w pełnej krasie (bo, przypomnijmy, pierwsza odsłona nie miała krwi ani Fatality). I to bez konieczności wpisywania żadnych kodów. Nawet Nintendo wiedziało, że przy pierwszej części MK na Mega Drive sprzedało się znacznie lepiej właśnie dzięki przemocy, więc tym razem nie chciało odstawiać nogi. Ostrzeżenie o brutalności znalazło się na pudełku, bo na oficjalny rating wyspecjalizowanej organizacji trzeba było jeszcze poczekać, choć rozmowy na ten temat rozpoczęły się właśnie za czasów pierwszego MK. Warto jednak odnotować, że w Japonii MK2 otrzymało zieloną krew, zaś w momencie odpalania Fatality ekran robił się czarno-biały.

MK2 rozbiło bank. W tydzień w samych Stanach Zjednoczonych zarobiło 50 mln dol. – więcej od takich kinowych hitów jak „Król Lew" czy „Forrest Gump". Do sklepów trafiło 2,5 mln kartridży i niewiele czasu upłynęło, zanim wszystkie wymieciono, co czyniło z dzieła Eda Boona i Johna Tobiasa najlepiej sprzedającą się grę w historii (choć nie na długo, bo ledwie dwa miesiące później pałeczkę przejęło Donkey Kong Country). W 2002 r. łączny przychód MK2 szacowano na 400 mln dol. Media również oszalały, wlepiając grze wysokie noty, a szczególnie dobrze oceniano wersję na SNES-a, z której dumny był również sam Tobias.

Czasy idealnych konwersji z automatów miały dopiero nadejść, ale MK2 na platformę Nintendo pokazywało, że i na 16 bitach da się zrobić świetną robotę. ✳ **Koso**



Lufia

AKA Lufia II: Rise of the Sinistrals

Lufia II: Rise of the Sinistrals, w Japonii znana jako Estpolis Denki II, to jeden z tych tytułów jRPG, który stał się twarzą konsoli SNES. Wprawdzie ustępował nieco takim klasykom jak Chrono Trigger, Final Fantasy VI czy The Legend of Zelda, ale raczej nikt nie wyobrażał sobie schyłkowej ery wspomnianej konsoli bez Lufii II. Zapraszam na szybki skok w przeszłość.

Zacznijmy od tego, że Lufia II była prequelem swojej poprzedniczki, nieco skromniejszej Lufia & the Fortress of Doom. Za tego wypełnionego zagadkami jRPG-a odpowiadało studio Neverland, znane również z serii Rune Factory. Przy zachodniej premierze gra zaliczyła jednak wpadkę, ponieważ w USA trafiła na rynek z błędami graficznymi oraz usterkami niepozwalającymi ukończyć na 100% dwóch lochów, co zostało naprawione w wersji europejskiej. Edycja EU nie miała ani numerka w tytule, ani samego podtytułu z uwagi na nieobecność poprzedniczki na Starym Kontynencie.

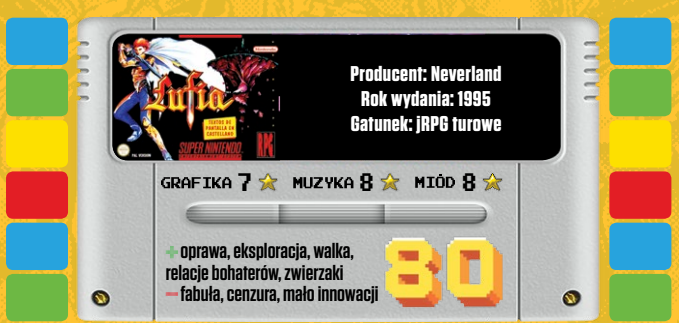
Jeśli ktoś znał prolog pierwszej Lufii, miał lekki spoiler, bo był to punkt finalny części drugiej. To trochę jak czytać książkę, znając pełne zakończenie, lecz wtedy uchodziło to płazem. Wcielamy się w ognistowłosego młodzieńca o imieniu Maxim, który jako najemnik-łowca potworów mieszka w mieście Elcid wraz ze swoją przyjaciółką Tią. Niestety czas spokoju dobiegł końca, ponieważ liczba potworów atakujących ludzi wciąż wzrasta, a ponadto wszystkie miasta na świecie są niszczone przez cztery potężne bóstwa zwane Sinistralami. Maxim rzecz jasna z racji pełnionej profesji zmuszony jest podjąć śledztwo. Wyrusza w podróż, podczas której napotyka kilka interesujących postaci, chcących pomóc mu w pokonaniu Sinistrali. Wprawdzie historia była raczej banalna, ale zaskoczyła mnie jej dojrzałość w niektórych momentach. Zniszczone wioski, masowo umierający ludzie, dobro nie zawsze wygrywające. Wisienką na torcie w moim odczuciu był, jak na ówczesne czasy, dobrze poprowadzony wątek miłosny pomiędzy Maximem a Selan, której charakter kobiety-wojowniczki został świetnie przedstawiony. Opowieść także dzisiaj się obroni, więc tym bardziej należy docenić kunszt dawnego scenariusza.

Zacięcie „roguelike'owe"

Największą jednak zaletą Lufii II był rozbudowany system rozgrywki. Odwiedzane lochy zaliczaliśmy na modłę „zeldowską", posiadając zestaw różnych przedmiotów wpływających na otoczenie i pomagających rozwiązać całkiem skomplikowane problemy logiczne. Gra miała lekkie zacięcie „roguelike'owe", ponieważ przeciwnicy byli widoczni i poruszaliśmy się z nimi symultanicznie, a większość zdobytych skarbów i tak traciliśmy po opuszczeniu lokacji. Ponadto turowy system walki, pomimo swojej prostoty, miał swoje drobne urozmaicenia jak dwuszeregową formację dla czterech wojaków oraz nabijany poprzez przyjmowane obrażenia pasek IP pozwalający postaci wykorzystać potężną umiejętność bojową. Nie należy też zapomnieć o możliwości dołączania do walczącego składu jednego z kilku zwierzaków zdobytych podczas zabawy. Należało o nie dbać, by ewoluując, rosły w siłę, co sprawiało mnóstwo frajdy.

Oprawa audiowizualna to także był spory atut Lufii II. Jak przystało na grafikę 2D 16-bit i sprite'y, ciężko było o wodotryski, ale miły dla oka wygląd i szeroka paleta kolorów sprawiała, iż trudno było oderwać wzrok od TV i odejść od konsoli SNES. Wybijała się za to muzyka pełna zróżnicowanych, niesamowicie budujących klimat melodii, a prawdziwym majstersztykiem były brzmienia towarzyszące walkom z bossami. Niestety Nintendo musiało w tytuł wsadzić swoje łapska, więc zachodnia wersja została poddana lekkiej cenzurze. Usunięto wszystko, co odnosiło się do religii albo naruszało sferę obyczajową, jak chociażby stroje króliczków dziewcząt z Forfeit Island.

Lufia II: Rise of the Sinistrals to nadal kawał dobrego jRPG-a oraz pozycja obowiązkowa dla fanów gatunku i wielbicieli konsoli Super Nintendo. Co ciekawe, w 2010 r. wydano remake tego tytułu na Nintendo DS. Nie wzbudził on jednak zainteresowania i fani woleli wrócić do staruszka ze starych, dobrych czasów. ★ **Aysnel**



SPIDER-MAN VENOM MAXIMUM CARNAGE

Spider-Man to przyjazny pająk z sąsiedztwa – kota uratuje, babcię przez ulicę przeprowadzi, ale w mordę też dać potrafi. Natomiast w Spider-Man and Venom: Maximum Carnage walenia w mordę otrzymywaliśmy tak dużo, że można było zwrócić.

Jak na chodzone mordobicie dużo tu też narracji mającej usprawiedliwić całe zamieszanie, choć historia tylko luźno bazowała na oryginale. Pomiędzy poziomami co rusz raczeni byliśmy scenkami a la kadry komiksu (i w istocie będącymi reprodukcją ilustracji z prawdziwych wydań), a warstwa wizualna, z detalami jak onomatopeje pojawiające się podczas starć, wiernie naśladowała pierwowzór. W części poziomów do dyspozycji dostaliśmy zarówno Spider-Mana, jak i Venoma – naszego arcywroga, z którym tym razem należy się sprzymierzyć. Ich ścieżki były delikatnie odmienne, podobnie jak oni sami. Pająk to bardziej zwinny z duetu, a symbiont – wolniejszy i silniejszy. I choć wybór postaci diametralnie niczego nie zmieniał, bo herosi mieli podobny wachlarz zagrań, to atak specjalny Venoma – fala uderzeniowa powalająca wszystkich przeciwników na ekranie – był zwyczajnie bardziej użyteczny.

A to dlatego, że na każdym kroku byliśmy zalewani falami leszczy do obicia. Tak jakby dewiza: „wrogów, dajcie więcej wrogów!" była jedyną przyświecającą designerom. Każdy poziom to masy regularnych przeciwników. A gdy przyszło walczyć z bossami (w tych rolach również wystąpiły znane postacie z uniwersum), ci wysyłali na nas kolejne hordy. Stąd i hasło „powtarzalna rozgrywka" uwierało w myślach już po kwadransie. I nawet gościnne występy plejady znanych gęb – Kapitana Ameryki czy Iron Fista, którzy pojawiali się podczas ataków specjalnych – nie ratowały sytuacji. Niby taki urok gatunku. Ale gdy z jednej strony śledziliśmy „epicką" fabułę o plądrującym

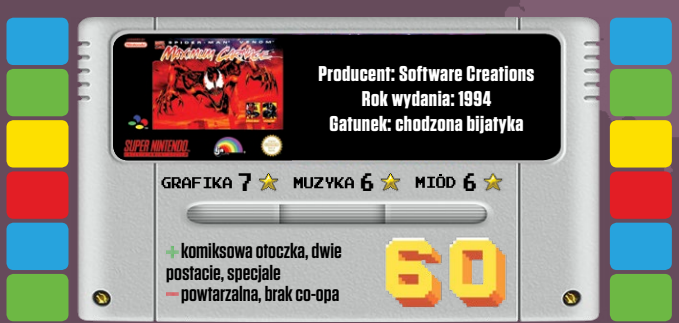
miasto Carnage'u, a z drugiej większość czasu łaziliśmy po ulicach i praliśmy po gębach podrzędnych chuliganów, to kupy się to nie trzymało. Nie wiem też, kim był geniusz, który uznał, iż na nic tu co-op, stąd grać można tylko w pojedynkę. Z kolei ten, kto wyrzucił z gry system haseł, przez co skończyć ją należało za jednym podejściem (a bossowie potrafili dać łupnia), na pewno już smaży się w piekle. I fakt, że Maximum Carnage po paru podejściach było do skończenia w godzinę z hakiem, nie jest okolicznością łagodzącą. ✶ SoQ

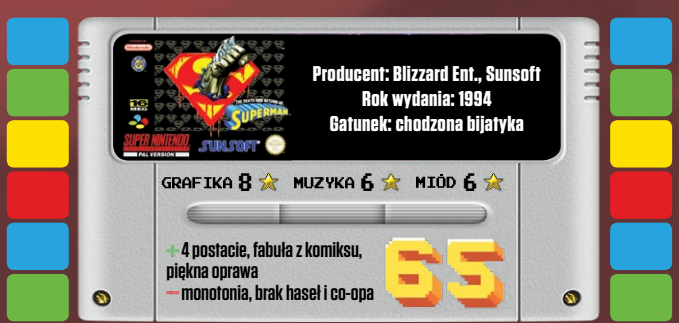
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

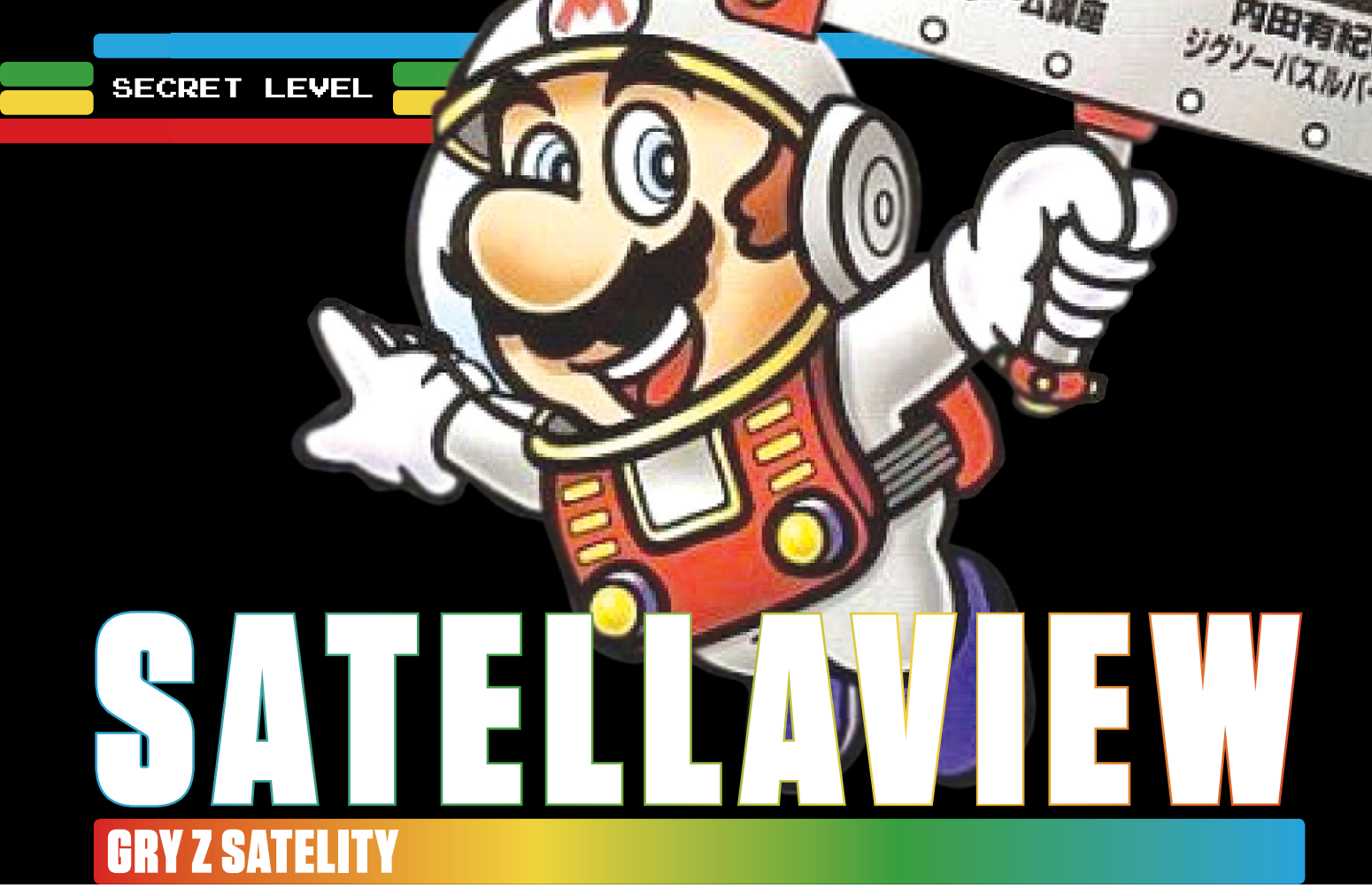
W połowie lat 90., gdy miało się licencję na wykorzystanie jakiejś postaci, a nie miało się pomysłu na grę z jej udziałem, robiło się albo platformówkę, albo scrollowaną w prawo bijatykę. Zwłaszcza gdy tą postacią był jakiś superbohater. Bo przecież każdy superbohater musi się z kimś bić.

Twórcy The Death and Return of Superman przynajmniej próbowali ze skostniałej formuły gatunku wycisnąć nieco więcej. Historia wiernie odtwarzała znaną z komiksu opowieść o śmierci superchłopa i następujących po niej „rządków Supermanów", stąd mogliśmy wcielić się w cztery postacie. Choć to, kim sterowaliśmy w danym poziomie, było z góry ustalone. „Klasyczny" Superman to klasyczne lanie po pyskach. Ale już zakuty w zbroję Steel machał stalowym młotem zwiększającym zasięg, a Cyborg Superman miał w łapie armatę. Każdy potrafił też latać, stąd część walki odbywała się w powietrzu. Dzięki temu oraz przeplataniu poziomów bijatykowych z poziomami „strzelanymi", gdzie rozgrywka przypominała obserwowany z boku, kosmiczny shooter, całość stawała się powtarzalna ciut wolniej. Nadal jednak Superman nie pozostał wolny od standardowych przypadłości chodzonych mordobić ery 16 bitów. Mimo ograniczonej liczby kontynuacji – więc nie za pierwszym razem, bo nie pomagał też słabo zbalansowany, niebotyczny momentami stopień trudności – z czasem przejście całości zajmowało godzinę. Próba zróżnicowania bohaterów była tylko ciut więcej niż kosmetyką, bo z grubsza walka wyglądała identycznie dla każdego herosa, a monotonia starć dodatkowo podbijana była przez powtarzających się do bólu przeciwników. Podobnie jak w Maximum Carnage gracze ani nie dostali możliwości grania w dwie osoby – co było standardem i wabikiem chodzonych mordobić z salonów arcade – ani nie mogli skorzystać z haseł i zabawę za każdym razem należało zaczynać od nowa.

Na produkcji za to warto było zawiesić oko, bo duże, ładnie animowane sprite'y reprezentujące wszelkie postacie czy żywe, kolorowe tła leżały blisko komiksowego oryginału. I wówczas była to jedna z lepiej wyglądających gier w gatunku na domowych konsolach. Zresztą, biorąc pod uwagę, że heros DC doczekał się później takich crapów jak Superman 64 na Nintendo 64, nie powinniśmy być dziś aż tak surowi dla jednej z ostatnich przyzwoitych gier z jego udziałem. ✶ SoQ







SATELLAVIEW

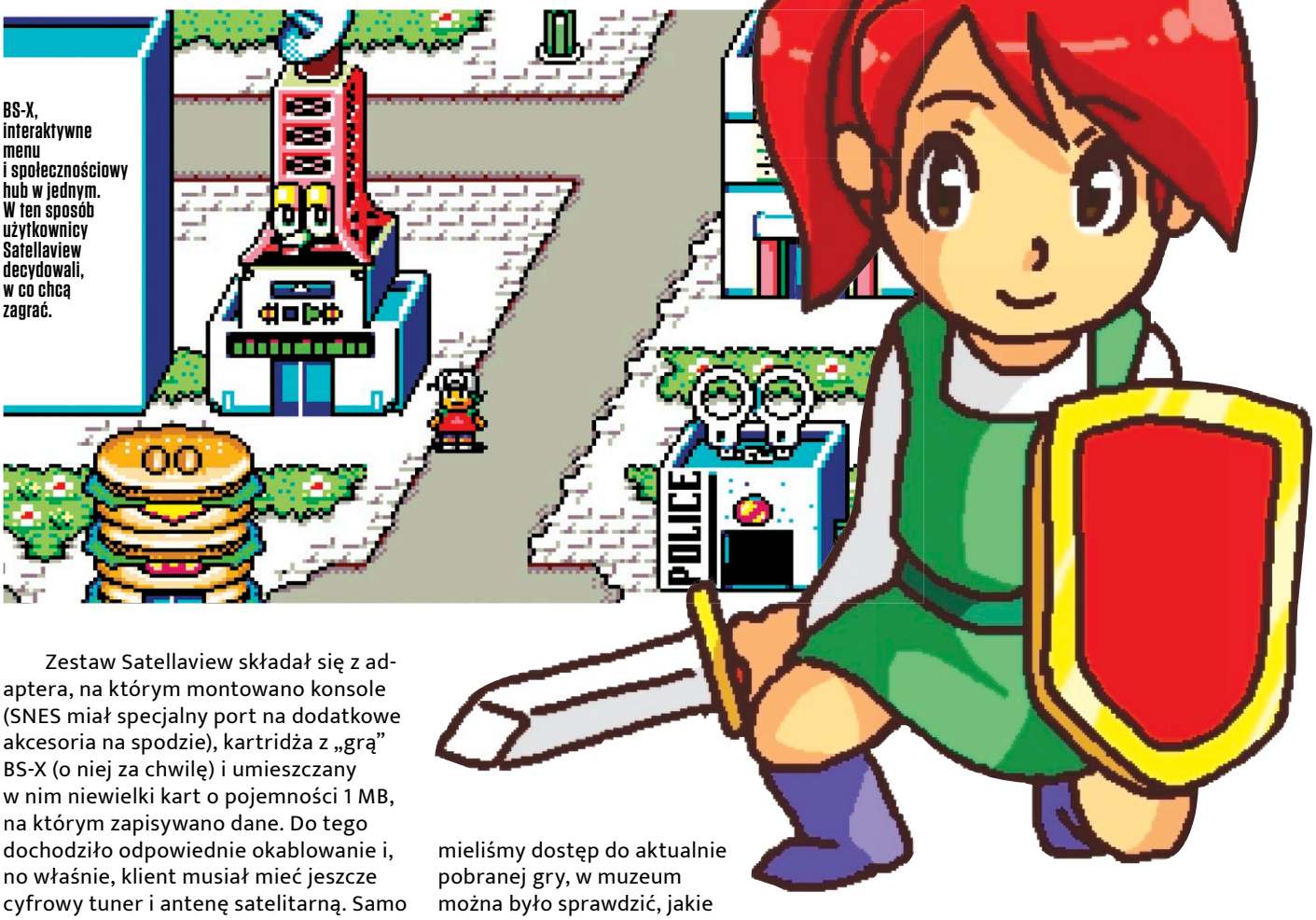
GRY Z SATELITY

Gry z internetu? Nintendo miało inny pomysł – za pomocą satelity posiadacze 16-bitowej konsoli mieli dostęp do tytułów na wyłączność. Jaki był finał tej usługi?

Popularność Super Famicoma (dalej będziemy nazywać go SNES-em) w Japonii sprawiła, że Nintendo mogło porwać się na wiele nietypowych eksperymentów technologicznych. Jednym z najbardziej szalonych (może nawet najbardziej) był satelitarny system Satellaview.

Nowy nośnik

Czym było Satellaview? W telegraficznym skrócie był to system umożliwiający transmisję (termin „pobieranie" byłby trochę na wyrost) gier i innych treści na SNES-a za pomocą danych wysyłanych przez satelitę. Sprzęt był wynikiem współpracy Nintendo i firmy St.GIGA posiadającej system satelitarnego radia. Big N kupiło udziały w St.GIGA, aby eksperymentować z nowym sposobem dystrybucji gier. Firma wiedziała, że kartridże były zbyt drogie, jednocześnie nie chciała stawiać na płyty CD (m.in. ze względu na opłaty licencyjne). Przesyłanie gier w alternatywny sposób było dla nich ciekawym eksperymentem. Modem Satellaview zaprojektował ten sam zespół, co SNES-a.



BS-X, interaktywne menu i społecznościowy hub w jednym. W ten sposób użytkownicy Satellaview decydowali, w co chcą zagrać.

Zestaw Satellaview składał się z adaptera, na którym montowano konsole (SNES miał specjalny port na dodatkowe akcesoria na spodzie), kartridża z „grą" BS-X (o niej za chwilę) i umieszczany w nim niewielki kart o pojemności 1 MB, na którym zapisywano dane. Do tego dochodziło odpowiednie okablowanie i, no właśnie, klient musiał mieć jeszcze cyfrowy tuner i antenę satelitarną. Samo Satellaview kosztowało 14 tys. jenów (tyle, co sam SNES), ale system cyfrowego radia był wydatkiem kilkukrotnie wyższym. Plus był taki, że za gry dostępne w ramach Satellaview nie trzeba było płacić. Sprzęt zadebiutował 23 kwietnia 1995 r.

Magia radiowego audio

„Kupujesz pusty kartridż, który będzie uzupełniany nowymi grami" – w taki sposób system tłumaczył Shigeru Miyamoto. Dzisiaj łatwo zrozumieć podstawy działania Satellaview – wtedy nie było to tak oczywiste. Chociaż z tym „łatwo zrozumieć" trochę przesadziłem. Już wyjaśniam. Wspomniana „gra" BS-X: The Story of The Town Whose Name Was Stolen wyglądała jak fragment Earthbound, w którym chodzimy po miasteczku postacią, ale w rzeczywistości było to coś na kształt menu, w którym każdy budynek był inną opcją. Na przykład wchodząc do domu, mieliśmy dostęp do aktualnie pobranej gry, w muzeum można było sprawdzić, jakie tytuły są dostępne, w wieżowcu można było znaleźć cyfrowe magazyny do „ściągnięcia" (tak, oprócz gier Satellaview oferowało magazyny czy zdjęcia). A co z tą transmisją? Jak napisałem, gry były transmitowane, czyli można je było „pobrać" w ustalonych godzinach (jakbyśmy słuchali radia). Zazwyczaj tytuły były podzielone na epizody (bo mniej danych do przesłania) lub były to minigry. Na mającym tylko 1 MB karcie można było zapisać ograniczoną liczbę tytułów (dało się dokupić nowe karty do zapisu i nimi żonglować). Na tym jednak nie koniec nietypowych rozwiązań Satellaview.

„KUPUJESZ PUSTY KARTRIDŻ, KTÓRY BĘDZIE UZUPEŁNIANY NOWYMI GRAMI"

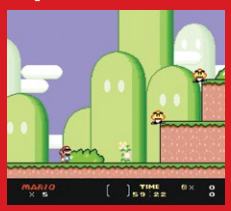
Niektóre gry ponadto korzystały z SoundLinka, czyli czegoś, co możemy opisać jako dodatkową ścieżkę audio (głównie partie głosowe, ale również muzyka). Mówimy tutaj o ścieżce audio o jakości godnej cyfrowego radia, która towarzyszyła graczom podczas zabawy. Jednak, aby z niej skorzystać, należało odpalić udostępniony tytuł w odpowiednich godzinach, w specjalnym paśmie – gracze mieli np. trzy godziny, aby odpalić fragment Zeldy czy Super Mario Bros. 2 i słuchać rozmów między bohaterami. Brzmi dziwnie, ale był to drugi najciekawszy, po samej transmisji gier z satelity, aspekt Satellaview. Niestety innowacyjne rozwiązanie sprawiło, że dzisiaj nie da się powtórzyć grania ze ścieżką audio, bo zwyczajnie nie ma już tych nagrań. Szkoda.

Hity z satelity

Na potrzeby Satellaview gry i specjalne wersje znanych hitów (większość z prefiksem BS, czyli Broadcast Satellite) stworzyło nie tylko Nintendo, ale i kilka innych studiów, w tym Square, robiąc m.in. Radical Dreamers, spin-off Chrono Trigger (więcej o najciekawszych tytułach w ramce). W sumie na satelitarną platformę powstało ponad 200 tytułów, części z nich nie da się dzisiaj sprawdzić w żaden sposób – ani Nintendo, ani St.GIGA nie mają oficjalnego archiwum – gry przepadły. Big N czasami wraca do niektórych z tych pozycji (np. dodatkowe

SATELLAVIEW – CIEKAWE GRY

Gry z uniwersum Mario



Oprócz specjalnej wersji Mario Paint i Dr. Mario posiadacze Satellaview mogli zagrać w wersję Excitebike z postaciami ze świata Mario, a także w BS Super Mario Collection (fragmenty gier z głównej trylogii) oraz w BS Super Mario USA Power Challenge, zmodyfikowaną (redesign niektórych poziomów, zmieniona oprawa graficzna) wersję Mario Bros. 2. USA z podłożonymi głosami w formie radiowej ścieżki audio. Tę pozycję podzielono na cztery epizody.

Gry w uniwersum Zeldy

Satellaview dostało dwie odsłony BS The Legend of Zelda (TLoZ), czyli znacznie ulepszone graficznie wersje Zeldy z pierwszego NES-a, w której możemy grać nie tylko Linkiem, ale też dziewczyną lub chłopakiem (awatary postaci z BS-X). Dodatkowo, dzięki SoundLinkowi, gry miały m.in. sekcje mówione – pierwsze w serii. Trzecia produkcja to BS TLoZ: Ancient Stone Tablets, wariacja na temat Link to the Past ze zmodyfikowanymi fragmentami zabawy, z akcją osadzoną sześć lat po głównej grze i możliwością zabawy wyłącznie awatarami (nie ma Linka). Nie zabrakło też audio z SoundLinka.

Radicial Dreamers

Tekstowo-graficzna przygodówka będąca spin-offem Chrono Tiggera, jednocześnie łącząca się z fabułą Chrono Crossa. Propozycja przede wszystkim dla fanów. Przez lata istniało tylko fanowskie tłumaczenie, aż do oficjalnej premiery Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition. Oprócz tej gry Satellaview udostępniło w formie transmisji jeszcze encyklopedię postaci z jRPG-a oraz minigrę z fragmentem pościgu w przyszłości z oryginalnej produkcji.

Treasure Conflix

Połączenie uproszczonego jRPG-a i strzelanki autorstwa Square z początku 1996 r. Zasadniczo nie ma tu nic, czego nie znamy, ale oprawa graficzna i ciekawy świat (futurystyczne fantasy) dają całości fajny klimat. Zabawa do zaliczenia w około cztery godziny, ale na jej przykładzie dobrze widać, na co było stać Satellaview, jeśli platforma trafiła w ręce doświadczonych twórców.

Co jeszcze?

Wspomnę o dodatkowych trasach do F-Zero (Grand Prix 1 i 2), bonusowym scenariuszu do Fire Emblem (Akaneia Senki), serii minigier z Kirbym, interesującej kopii Mega Mana Zero o nazwie Cyber Citizen Shockman Zero (pojawiło się wznowienie na współczesne konsole) czy dwóch przygodówkach Marvelous, za którymi stał Eiji Aonuma, dzisiejszy „szef" serii Zelda.

trasy do F-Zero), ale bardzo niechętnie. Możliwe, że wiąże się to z porażką tego wizjonerskiego rozwiązania. Prezes Nintendo myślał, że Satellaview trafi do około 2 mln abonentów. W połowie 1997 r. było ich około 160 tys. – później liczba tylko spadała. Powody? Oprócz znacznego wydatku i dziwnej dystrybucji sprzętu (przez wiele miesięcy sprzedawano go wyłącznie po zamówieniu telefonicznym) patent Nintendo pojawił się na rynku pięć miesięcy po debiucie PlayStation i Saturna, a w połowie 1996 r. do sklepów trafiło Nintendo 64. Ciężko było z nimi konkurować.

Pomimo tego usługa działała do czerwca 2000 r., nawet po tym, gdy Nintendo porzuciło projekt po konflikcie z St.GIGA, która sama poprowadziła platformę do końca. Satellaview miało całkiem niezłą społeczność, własne czasopismo, teleturnieje, tabele wyników, a nawet konkursy na robienie gier, które potem trafiały na platformę. Miyamoto w wywiadzie z tamtego okresu powiedział, że „Satellaview oferuje nam możliwość bezpłatnej dystrybucji treści, które w innym przypadku trudno byłoby sprzedać", co właściwie opisuje późniejszy model dystrybucji gier niezależnych poprzez Xbox Live i inne cyfrowe, konsolowe sklepy. Big N, na swój sposób, było zatem pierwsze w „cyfrowej dystrybucji" gier, tylko zamiast internetu wykorzystało do tego satelitę i Super Nintendo. ✯ **Dżujo**

Super GAME BOY

W latach 90. grające dzieciaki miały do wyboru dwa światy: czarno-biały na ekranie Game Boya i pełnokolorowy na telewizorze. Ale pewnego pięknego dnia ktoś w Nintendo pomyślał: „A co, gdybyśmy połączyli oba światy?”. I tak oto narodził się Super Game Boy.

Czym był ów sprzęt? Nazwa sugerowałaby nowy model przenośnego Game Boya, ale tak nie było. Super Game Boy to swego rodzaju przystawka, która pozwalała na odtwarzanie kartridży z oryginalnego Game Boya na konsoli Super Nintendo Entertainment System. Tylko tyle i aż tyle.

Switch z 1994 r.

Napisałem „przystawka”, ale może to być mylące. Otóż sprzętu tego nie montowano w wyjściu rozszerzeń SNES-a, lecz w normalnym slocie na kartridże! Było to zdecydowanie bardziej schludne i estetyczne rozwiązanie. Wygląd Super Game Boya przypominał wyrośniętego kartridża do SNES-a, z dodatkiem slotu na gry z Game Boya na górze. Dzięki Super Game Boyowi mogliśmy bez problemu odpalić większość gier z GB na wielkim ekranie. Jednak tytuły z Game Boya Color działały tylko wtedy, gdy obsługiwały tryb Dual Mode. Po włożeniu niewłaściwego kartridża z takimi grami pojawiał się smutny komunikat o ich ekskluzywności tylko na małego, przenośnego Game Boya Color. Co ciekawe, takie wynalazki jak Game Boy Camera działały bez zarzutu – naprawdę mogliśmy strzelać sobie fotki SNES-em.

Chodź, pomaluj mój świat

No dobrze, czyli granie w pozycje z GB na SNES-ie, ale czy ten sprzęt potrafił coś więcej? Oczywiście! Jedną z najbardziej unikalnych funkcji Super Game Boya było dodawanie palety kolorów do gier. Przypomnę, że gry na oryginalnego GB były w czterech odcieniach szarości. Dzięki sprytnym trikom programistycznym oprogramowanie Super Game Boya pozwalało graczom dodać, a nawet edytować własne zestawy kolorów! Zmiana barw mogła być dokonana „w locie” – jednym przyciskiem można było przełączać się między proponowanymi ustawieniami a tymi, które sami sobie wcześniej przygotowaliśmy. Standardowe monochromatyczne grafiki, wzbogacone o kolory, naprawdę robiły wrażenie! Niektóre gry były stworzone z myślą o Super Game Boyu i wykorzystywały jego dodatkowe możliwości, oferując więcej kolorów i dodatkowe efekty. Przykładem jest wydany w 1994 r. Donkey Kong. Dzięki pewnym trikom gra wyłamała się ze standardowych czterech kolorów

i niektóre statyczne tła oferowały o wiele większą feerię barw.

SNES Paint

Oprócz kolorów jedną z najbardziej charakterystycznych cech Super Game Boya były dekoracyjne ramki otaczające ekran gry. Standardowy Game Boy działał na małym ekranie, więc kiedy przeniesiono go na telewizor, pojawiło się sporo wolnej przestrzeni. Nintendo wypełniło ją różnymi obramowaniami, które dodawały grom nowego charakteru. Super Game Boy oferował kilka gotowych ramek, które można było zmieniać w menu. Niektóre z nich miały nawet wbudowany „wygaszacz ekranu" – po pozostawieniu gry na chwilę w spokoju mogliśmy oglądać proste animacje, jak np. Mario pojawiającego się w oknie. Czad! A jeśli ktoś chciał pójść krok dalej, mógł użyć wbudowanego edytora tła (przypominającego miniaturową wersję Mario Paint). Dzięki temu ekran gry można było otoczyć własnoręcznie narysowanymi arcydziełami, o ile ktoś miał cierpliwość do rysowania kontrolerem SNES-a lub ewentualnie myszką (tak, było wsparcie!).

Wiele tytułów miało też swoje unikalne tła, jak Pokémon, Mega Man V i inne. Ach, tak w ogóle to gry, które korzystały z dobrodziejstw Super Game Boya, miały specjalne, aczkolwiek malutkie oznaczenie na pudełku, że są dostosowane do Super Game Boy Game Pak. A niektóre potrafiły dynamicznie zmieniać ramki w zależności od miejsca, w którym znajdował się gracz. Przykładami są Dragon Warrior i Kirby's Dream Land 2, gdzie obramowanie ekranu dostosowywało się do lokacji, tworząc bardziej immersyjne doświadczenie. Całkiem fajny motyw. Dzięki padom SNES-a gracze mieli do dyspozycji większe i wygodniejsze kontrolery niż w przypadku klockowatego Game Boya. Warto również wspomnieć, że oprogramowanie Super Game Boya oferowało możliwość dostosowania układu przycisków w menu. Konkretnie można było wybrać jedną z dwóch (!) konfiguracji, ale zawsze coś, jeśli komuś było tak wygodniej.

Schowane funkcje

To, co opisałem powyżej, to typowe funkcjonalności, ale były także pewne „ukryte" możliwości. Okazuje się, że Super Game Boy nie tylko ulepszał grafikę i poprawiał wygodę, ale także wzbogacał oprawę dźwiękową w wybranych grach. Dzięki możliwościom SNES-a niektóre tytuły otrzymały dodatkowe

Tak w Japonii reklamowano Super Game Boya.

efekty dźwiękowe. Na przykład w Contra: The Alien Wars eksplozje i wybuchy brzmiały mocniej. A we wspomnianym wcześniej Donkey Kongu krzyki Pauline brzmiały bardziej realistycznie (oczywiście, o ile pozwalał na to board dźwiękowy SNES-a).

Ciekawostką, o której wielu graczy nie wiedziało, jest to, że gry na Super Game Boyu działały o dokładnie 2,4% szybciej niż na klasycznym Game Boyu. Powodem był nieco wyższy zegar taktujący procesora Super Nintendo, który sprawiał, że wszystko – od animacji po muzykę – było minimalnie przyspieszone. Różnica była na tyle subtelna, że większość graczy jej nie zauważała, ale wrażliwsze ucho mogło wyłapać nieco wyższe tony w dźwiękach. Był to najprawdopodobniej niezamierzony efekt uboczny. Ale to nadal nie wszystko! Niektóre gry na Super Game Boya wykorzystywały dodatkowe możliwości, oferując tryb wieloosobowy bez potrzeby używania link kabla. Na przykład Wario Blast pozwalał na rozgrywkę nawet dla czterech graczy! Super!

A propos multiplayera: jednym z niewielu minusów Super Game Boya był brak wsparcia dla wspomnianego link kabla. Pan z Nintendo tłumaczył to tym, że dodanie tej funkcji mogłoby „zakłócać sygnał RF z telewizora". Taaa... Przez kilka lat nie było to dużym problemem, aż do wybuchu szału na pokémony pod koniec lat 90. Nagle wszyscy chcieli wymieniać się stworkami i walczyć z przyjaciółmi, ale Super Game Boy nie pozwalał na takie ekscesy. W odpowiedzi na te narzekania Nintendo wypuściło w 1998 r. Super Game Boya 2 – poprawioną wersję adaptera, która w końcu dodała port na link kabel, pozwalając na wymianę pokémonów i inne funkcje multiplayer. Naprawiała też błąd z szybszym procesorem. Jednakże... sprzęt ujrzał światło dzienne tylko w Japonii. Szkoda.

In Living Color

Sprzęt był promowany przez Nintendo za pomocą dynamicznych reklam telewizyjnych (typowych dla lat 90. gamingu). Te spoty podkreślały kluczowe funkcje urządzenia i przedstawiały ogromne, kolorowe ekrany (tak dużych ekranów nikt nie ma w domu nawet dzisiaj). Prawdziwą ciekawostką była jednak reklama z 1993 r., w której wystąpił zespół Wu-Tang Clan. Spot, łączący kulturę hip-hopową z promocją Super Game Boya, został jednak wycofany z emisji z powodu kontrowersji związanych z użyciem „niegrzecznej" muzyki w reklamie produktów Nintendo. Firma wydała także dla subskrybentów magazynu Nintendo Power specjalny przewodnik pt. „Super Game Boy Player's Guide". 72-stronicowa książka instruktażowa przedstawiała funkcje Super Game Boya oraz krótkie przewodniki po wybranych grach. W tych przeglądach zwrócono uwagę na różne aspekty rozgrywki, a także wskazówki dotyczące odpowiednich schematów kolorystycznych.

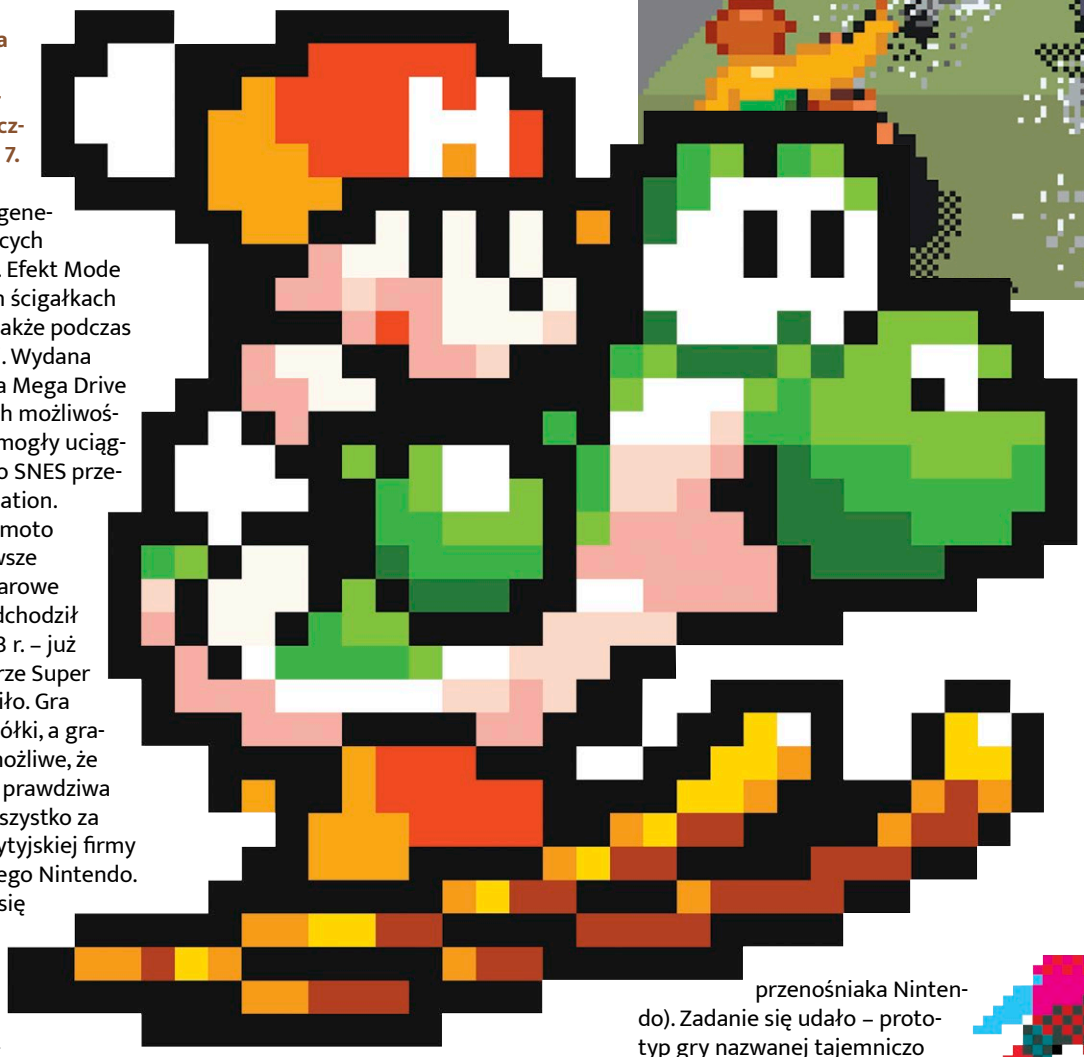
Choć Super Game Boy oferował kolory i wygodniejsze sterowanie, nie dodawał naprawdę zaawansowanych funkcji. Brakowało np. przyspieszenia rozgrywki, co w przypadku jRPG-ów było szczególnie odczuwalne – długie walki i powolne dialogi pozostawały tak samo wolne jak na oryginalnym Game Boyu. Nie było też na przykład możliwości tworzenia zapisów stanu gry w dowolnym momencie. Z drugiej strony Super Game Boy był stosunkowo tani (około 59,99 dol.), co czyniło go przystępną propozycją dla graczy, którzy chcieli przenieść swoje gry z Game Boya na telewizor. Nawet obecnie trzyma dość niską cenę jak na retrosprzęt. W porównaniu do niego Game Boy Player na GameCube'a (który oferował pełną kompatybilność z GBA) był znacznie droższy, ale za to bardziej funkcjonalny. A propos: Nintendo strzeliło sobie też trochę w stopę, ponieważ gdy pracowało nad następcą Game Boya Color, logiczną nazwą wydawał się „Super Game Boy" (analogicznie do NES – Super NES). Problem w tym, że nazwa była już zajęta. Ale przynajmniej przez doceniony przez graczy sprzęt! ☆ **Cypher**

GRY NA SUPER GAME BOYU DZIAŁAŁY DOKŁADNIE O 2,4% SZYBCIEJ

SUPER FX

REWOLUCJA 3D NA SNES-IE

Gdy pod koniec roku 1990 na japoński rynek trafił Super Famicom, jednym z jego najbardziej imponujących graficznych bajerów był tzw. Mode 7.

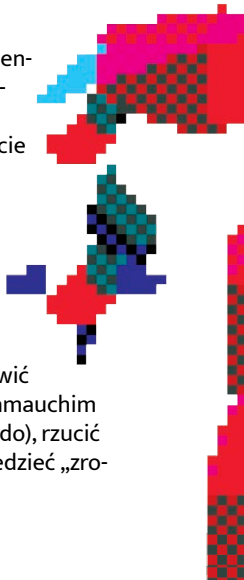


Ten tryb pozwalał na generowanie efektów dających wrażenie głębi i perspektywy. Efekt Mode 7 najlepiej widać we wszelkich ścigałkach jak F-Zero albo Mario Kart, a także podczas latania w overworldzie Fajnali. Wydana wcześniej konkurencyjna Sega Mega Drive mogła tylko pomarzyć o takich możliwościach. Choć obie konsolki nie mogły uciągnąć PRAWDZIWEJ grafiki 3D, to SNES przetarł szlaki dla Saturna i PlayStation.

Nawet sam Shigeru Miyamoto myślał, że SNES będzie na zawsze skazany na płaskie, dwuwymiarowe produkcje (i w ten sposób podchodził do ich designu). Jednak w 1993 r. – już parę lat po światowej premierze Super Nintendo, wszystko się zmieniło. Gra Star Fox trafiła na sklepowe półki, a graczom opadły szczeny. Jak to możliwe, że nagle na SNES-ie pojawiła się prawdziwa trójwymiarowa grafika?! To wszystko za sprawą połączonych mocy brytyjskiej firmy Argonaut Software i japońskiego Nintendo. Ten cud technologiczny zwał się Super FX.

Złoto Argonautów

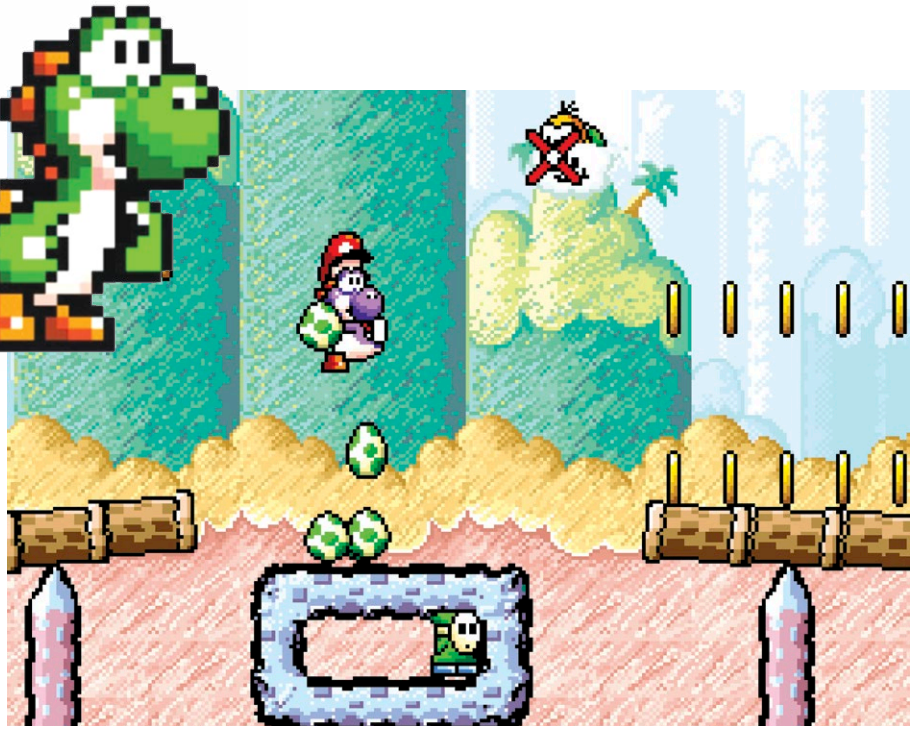
W 1986 r. Brytyjczycy z Argonaut Software – firmy założonej przez nastoletniego Jeza Sana – wydali na świat grę Star Glider. Był to pierwszoosobowy symulator lotu w kosmosie, który wykorzystywał wireframe'owe grafiki do imitacji 3D. Tytuł wyszedł na Atari ST i Amigę. Mimo że to proste „pikselowe szczelanie w kosmosie", to muszę przyznać, że wrażenie głębi robi robotę na pradawnym sprzęcie. Doświadczenie w raczkującej wtedy grafice 3D (albo jej imitacji) Argonaut Software miało już – jak widać – spore. Ale prawdziwy przełom nastąpił jednak, gdy do firmy dołączył 16-letni (!) programista Dylan Cuthbert. Dylan wraz z Jezem Sanem wpadli na pomysł stworzenia technologii, która umożliwiłaby odpalanie gry w 3D na nintendowskim Game Boyu. Przypominam – GB miał wtedy problem, by wyświetlać kolory, a co dopiero myśleć o trójwymiarze! Dylan Cuthbert pracował jednak niestrudzenie nad demem gry w imitowanym środowisku 3D (i przy okazji nauczył się, jak obchodzić softwarowe zabezpieczenia przenośniaka Nintendo). Zadanie się udało – prototyp gry nazwanej tajemniczo po prostu „X" działał na sprzęcie Japończyków.



„Nintendo, hire this man!"

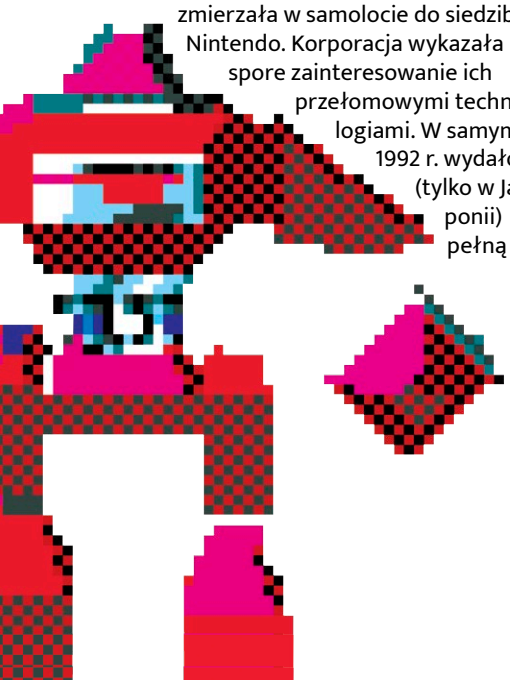
Problemem okazało się dosięgnięcie włodarzy firmy Wąsatego Hydraulika. No bo niby jak? Szesnastoletni Dylan miał polecieć do Japonii, umówić się na spotkanie z Hiroshim Yamauchim (ówczesnym prezesem Nintendo), rzucić mu Game Boya na stół i powiedzieć „zro-

Dużo przeciwników i błoto spod kół! Wyścigi w „pół-3D" robiły większe wrażenie niż w „zwykłym" 2D.



Specjalny czip służył do wyświetlania trójwymiaru, ale można go było użyć też do dopracowania dwuwymiarowych efektów.

biłem prawie niemożliwą grę w 3D na tym klamocie, a tak poza tym to złamałem wszystkie wasze zabezpieczenia"? Nawet szef Argonaut Software, Jez, miałby problem ze skomunikowaniem się z Nintendo. Postawił jednak na kontakt bezpośredni. Podczas technologicznych targów CES namierzył stoisko wykładającego się tam Nintendo i rozejrzał się za najstarzej wyglądającym gościem. „Podszedłem po prostu do niego z Game Boyem i pokazałem mu naszą grę, a jego szczęka opadła – zarówno z powodu samej wersji demonstracyjnej, jak i sposobu, w jaki pokonała ich zabezpieczenia" – wspomina Jez San. Terapia szokowa zadziałała. Nie minęły dwa tygodnie, a ekipa z Argonaut Software zmierzała w samolocie do siedziby Nintendo. Korporacja wykazała spore zainteresowanie ich przełomowymi technologiami. W samym 1992 r. wydało (tylko w Japonii) pełną wersję gry X na Game Boya. Ale najlepsze miało dopiero nadejść.



Chip chip, hurra!

Po paru spotkaniach w Kioto Argonaut dostało od Nintendo zadanie: stworzyć czip, który pozwoli SNES-owi generować grafikę 3D. Shigeru Miyamoto ponoć narzekał, że w zaprojektowanej przez niego grze Pilotwings nie czuć prawdziwej głębi i samolocik ma ograniczone poruszanie się. Marzyło mu się zrobić latanie w pełnym trójwymiarze. Jaz San, choć sam przyznał później, że nie miał pojęcia, czy to w ogóle możliwe, obiecał, że czip przyspieszy renderowanie grafiki nawet dziesięciokrotnie. Efekt był taki, że udało się to zrobić nawet 40 razy szybciej niż standardowe możliwości SNES-a! Niektóre obliczenia mówiły nawet o stukrotnie zwiększonej mocy, ale wiadomo, jak to jest z tymi obliczeniami. Odpalcie sobie 10 kart naraz w przeglądarce Chrome i zobaczcie, czy Wasze superkomputery faktycznie są takie wydajne, jak by się wydawało, heh.

To ja, MARIO!

Co kryje się za akronimem MARIO? Oczywiście, że jest to „Mathematical Argonaut Rotation & Input Output". Jak to, nie wiedzieliście? Taką nazwę miał nosić czip od wynalazców z Argonaut Software. Tak było w pierwszych wersjach, ale później zdecydowano się jednak na Super FX. W końcu to był Super Nintendo Entertainment System. Wszystko musiało dostać „superowy" przedrostek. Czip był używany do renderowania trójwymiarowych wielokątów oraz wspomagania SNES-a w generowaniu zaawansowanych efektów 2D.

Stunt Race FX robi wrażenie i dziś – niewiele odstawał od wczesnych ścigałek na np. Saturna.

Specjalnie zaprojektowany procesor RISC działał najczęściej jako akcelerator graficzny, rysując wielokąty w buforze znajdującym się w sąsiadującej z nim pamięci RAM. Dane z tego bufora były przesyłane do głównej pamięci wideo konsoli za pomocą technologii DMA, dzięki czemu mogły na końcu zostać wyświetlone na ekranie telewizora. Skomplikowane. Ale nie dla speców z Argonaut. Co istotne: czip nie był jednak wbudowany w konsolę ani w żadne dodatkowe peryferia. Nintendo obawiało się takiej taktyki – niejedni się przecież na tym przejechali (patrz: Sega CD). Super FX znajdował się bezpośrednio na płytce PCB kartridża z grą. Gracz nie musiał nic dokupywać, od razu z nową grą miał zapewniony dostęp do niesamowitego świata trójwymiarowych doznań.

„No Items, Fox Only, Final Destination”

Początkowo Argonaut planowało stworzyć na SNES-a grę podobną do swojego wcześniejszego hitu na Game Boya – X, czyli pierwszoosobowy symulator w kosmosie. Jednak Shigeru Miyamoto miał inną wizję. Uważał, że gra powinna być prostsza i bardziej przystępna dla graczy. To on zaproponował, by zamiast realistycznego symulatora powstała dynamiczna strzelanka „na szynach”. Graczom łatwiej by było zrozumieć mechanikę oraz przystosować się do nowej perspektywy. Byłoby to też prostsze dla Miyamoto do zaprojektowania.

Inspirację do poziomów i mechaniki lotu zaczerpnął z japońskich świątyń poświęconych bóstwu Inari, które znane są z charakterystycznych czerwonych bram torii ustawionych w długich rzędach. Shigeru wpadł na ten pomysł, gdy akurat odwiedził świątynię i wyobrażał sobie, że może latać pomiędzy tymi bramami (co on tam brał?). Przelatywanie ponad przeszkodami w Star Foxie miało dawać poczucie prędkości i płynnego ruchu pilotowanego statku, co stało się jednym z kluczowych elementów gry. Mimo zatrważającej mocy Super FX-a, aby Star Fox działał płynnie na SNES-ie, konieczne było wprowadzenie paru uproszczeń graficznych. Modele przeciwników składały się zaledwie z kilku wielokątów, a otoczenie było minimalistyczne, często ograniczone do prostych brył. Efekty wybuchów i laserów to były często zaledwie proste, pojedyncze piksele. Dodatkowo, aby zachować akceptowalną liczbę klatek na sekundę, zmniejszono rozdzielczość renderowania grafiki (charakterystyczne w tym tytule czarne pasy po bokach ekranu). Jednakże dzięki tym optymalizacjom gra mogła działać płynnie.

Mimo że Star Fox był trochę eksperymentem technologicznym i gameplayowym, odniósł ogromny sukces komercyjny. Gra sprzedała się w ponad 4 mln egzemplarzy na całym świecie! Czyni to ją jedną z najlepiej sprzedających się produkcji na SNES-a. Zwierzaczkowi bohaterowie – przywodzący na myśl Saturday Morning Cartoons – szczególnie dobrze przyjęły się w Japonii i Ameryce Północnej. Seria rozwinęła się na przyszłych konsolach Nintendo, m.in. Star Fox 64 na Nintendo 64, który stał się jednym z najbardziej kultowych tytułów tej platformy. Jednak po tych sukcesach seria trochę odeszła w zapomnienie. Można odnieść wrażenie, że Fox McCloud jest chyba bardziej znany z serii Super Smash Bros. niż ze swojej oryginalnej gry. Ale pionierstwa w przełomach technologicznych nie można Gwiezdnemu Lisowi zarzucić.

Lisy i krokodyle

Argonaut tworzyło sequel do Star Foxa na SNES-a, ale gra w latach 90. nigdy się nie ukazała. Nintendo obawiało się, że porównanie z nadchodzącym Nintendo 64 wypadnie niekorzystnie, więc projekt skasowano. To był ogromny cios dla Argonautów, bo ich kontrakt z Nintendo ponoć zakładał zarobek z procentu od sprzedaży gier – a skoro Star Fox 2 nigdy nie wyszedł, to pieniędzy nie było. Na domiar złego, gdy kontrakt się kończył, Argonaut zaprezentowało Nintendo pomysł na grę 3D z Yoshim.

Japończycy o dziwo nie byli zainteresowani, więc wkurzone Argonaut na własną rękę przerobiło grę na Croc: Legend of the Gobbos – jeden z pierwszych hitów PlayStation oraz Saturna. Problem? Rok później Nintendo wypuściło swoje hitowe Super Mario 64. Kocham „Kroczka”, ale jednak muszę przyznać, że pierwszy Marian w 3D to był produkt rewolucyjny pod każdym względem i zjadał wszelkie możliwe poprzednie platformery 3D na śniadanie. Argonaut po utracie wsparcia Nintendo miało trudny okres. Ostatecznie firma upadła w 2006 r. Jez San stworzył internetową stronę hazardową, a Dylan Cuthbert w 2001 r. założył studio Q-Games, gdzie robił zlecenia m.in. dla Sony. Ale w 2006 r., po latach przerwy, wrócił do Star Foksa i współtworzył Star Fox Command na Nintendo DS. Jednak w 2024 r. Argonaut Software ogłosiło znienacka swoje odrodzenie. Pierwszym projektem w ramach tego powrotu jest właśnie remaster kultowego Croca. Fajnie! I czekamy na więcej, bo Argonauci mają sporo ciekawych IP do odświeżenia (np. I-Ninja z PS2).

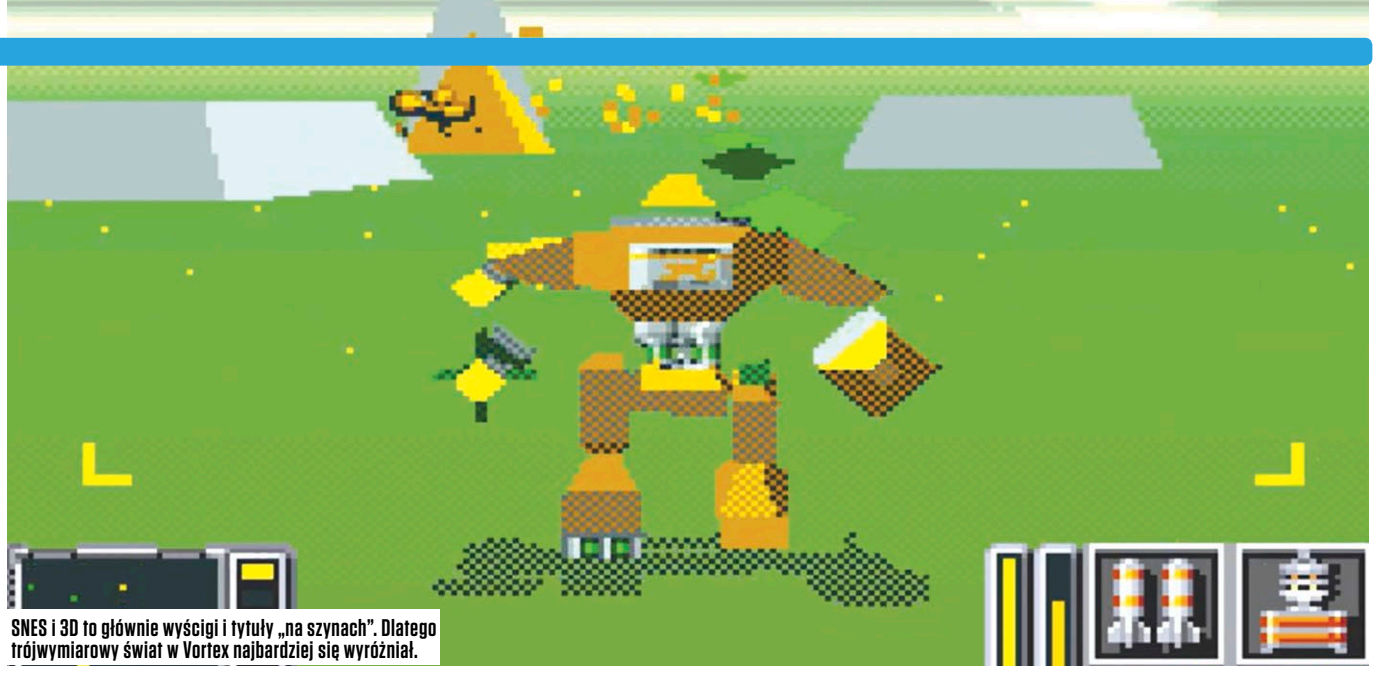
Ach, warto też wspomnieć – po latach Nintendo oficjalnie tak jakby wydało Star Fox 2, ale w nietypowy sposób: gra jest dostępna dla subskrybentów Nintendo Switch Online oraz... w kompilacji gier na konsolce SNES Mini. Można powiedzieć, że Gwiezdny Lis 2 w końcu doleciał do swojej docelowej stacji przeznaczenia. Szkoda, że o lata świetlne za późno.

> MIYAMOTO MYŚLAŁ, ŻE SNES BĘDZIE NA ZAWSZE SKAZANY NA PŁASKIE, DWUWYMIAROWE GRY

Winter Sports – prawie jak Wii Sports, ale bardziej realistyczne.

Lisia przysługa

Choć Super FX nigdy nie stał się standardem, to bez niego Nintendo mogłoby nigdy nie przejść na 3D. Był to też jeden z nielicznych przypadków, gdy firma dała się przekonać zewnętrznym deweloperom z innego kraju – dała im zasoby i wolną rękę do realizacji pomysłów. Nietypowa współpraca świeżego, brytyjskiego Argonaut Software oraz doświadczonego, japońskiego Nintendo pozwoliła im zmienić historię gier na zawsze. Bo, jak się okazuje, 3D miało zaraz na stałe wejść na salony – i długo z nich nie zniknąć. Przejście z 2D na 3D to chyba największy skok jakościowo-technologiczny, jaki spotkał naszą branżę. Dorzucenie do domowych konsol trójwymiaru totalnie zmienia postrzeganie gry – dodaje w niej głębię oraz zupełnie nowe możliwości interakcji z graczem. Ktoś musiał wbić tę pionierską chorągiewkę z 3D. No i znowu było to Nintendo. ★ **Cypher**



SNES i 3D to głównie wyścigi i tytuły „na szynach". Dlatego trójwymiarowy świat w Vortex najbardziej się wyróżniał.

GRAMY W „3D"

Choć Star Fox stał się ikoną Super FX, istnieją też inne gry, które również wykorzystywały jego moc obliczeniową do generowania efektów 3D. Przyjrzyjmy się tym, które wyszły, bo sporo też było takich, które z tych czy innych powodów nigdy nie ujrzały światła dziennego. Jak np. FX Fighter albo Comanche.

STUNT RACE FX (1994)

Oprócz Star Foksa jedna z najbardziej znanych gier wykorzystujących czip Super FX. Stunt Race FX to wyścigi w pełnym 3D. Była też zaimplementowana podstawowa fizyka (podskoki na rampach, kolizje). Twórcy? Ponownie połączone moce Argonaut Software oraz Nintendo EAD.

VORTEX (1994)

kosmiczna strzelanka, w której gracz sterował mechem mogącym zmieniać kształty, przekształcając się m.in. w czołg czy samolot. Gra wykorzystywała Super FX do renderowania trójwymiarowych przeciwników i otoczenia. Był to jeden z bardziej ambitnych tytułów – mogliśmy poruszać się naszym mechem w pełnym 3D. I znów Argonaut Software, ale tym razem wydawcą była firma Electro Brain.

DOOM (1995)

ponoć Doom może działać na każdym sprzęcie, więc nic nie stoi na przeszkodzie, by działał na SNES-ie! Główny programista portu, Randy Linden z Sculptured Software, użył na potrzeby tej wersji nowego silnika graficznego nazywanego Reality Engine, który umożliwił działanie gry na sprzęcie Nintendo. Mimo znacznych ograniczeń sprzętowych udało się przenieść na SNES-a klasyczny gameplay Dooma, choć w niższej rozdzielczości niż na PC i bez trybu wieloosobowego.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND (1995)

w przeciwieństwie do innych gier wykorzystujących Super FX Yoshi's Island nie używało go do renderowania 3D, lecz do zaawansowanych efektów graficznych. Czip umożliwił deformacje sprite'ów, skalowanie, obracanie oraz animacje płynnych przejść między obiektami. Dzięki temu gra mogła mieć unikalny, ręcznie rysowany styl. Obczajcie ekran startowy gry – piękne połączenie 2D i 3D.

WINTER GOLD (1996)

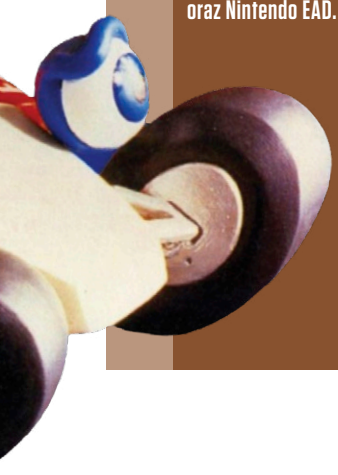
gra sportowa inspirowana zimowymi igrzyskami olimpijskimi. Wykorzystała Super FX do renderowania tras w konkurencjach takich jak narciarstwo, bobsleje czy skoki narciarskie. Wrażenie robią animacje w tle menusów. Na postacie w 3D nałożono proste filtry, które sprytnie ukrywają niedoskonałości. Filmowe doznania.

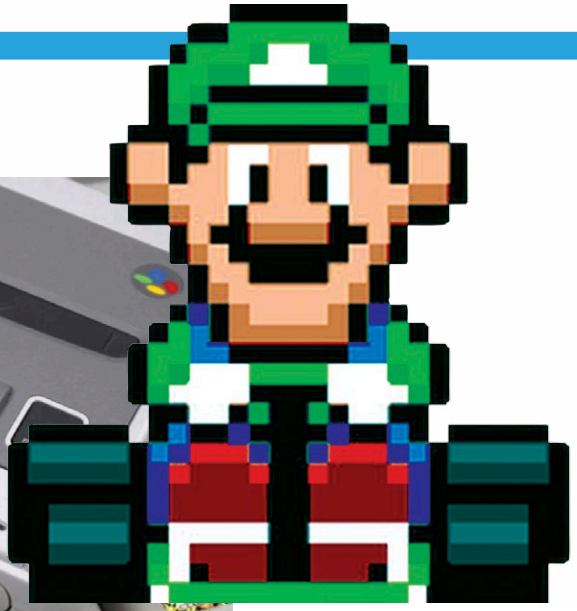
DIRT TRAX FX (1995)

kolejna pozycja z „FX" w tytule. Dirt Trax FX to gra wyścigowa, tym razem skupiona na motocrossie. Dzięki Super FX udało się stworzyć trójwymiarowe tory, a także dodać efekt nachylenia i różnic wysokości na trasach. Motory i postacie były w 2D, ale dynamiczny gameplay, gdy fruwaliśmy po wzniesieniach, wynagradzał wszystko. Było też multi!

DIRT RACER (1995)

tutaj kolejna gra z „Dirt" w tytule. Nie chodzi o taplanie się w błocku – tym razem to były wyścigi off-roadowe wydane przez Elite Systems. Gra miała trójwymiarowe trasy i pojazdy, ale niestety była jednym z mniej udanych tytułów. Problemy z płynnością animacji oraz mierny gameplay sprawiły, że nie zyskała większej popularności..





SNES MINI
JAK GRAĆ LEGALNIE
NA SNES-IE?

„Po prostu kupić sobie SNES-a" – podpowiada logika w odpowiedzi na pytanie zadane w tytule. Ale nie każdy ma motywację, miejsce i pieniądze na gromadzenie staroszkolnego sprzętu, szczęśliwie jednak w dzisiejszych czasach istnieje alternatywna metoda na legalną zabawę z 16-bitową legendą Nintendo. I to nawet więcej niż tylko jedna!

Chociaż tak po prawdzie zakup oryginalnego urządzenia z epoki to dzisiaj wcale nie aż tak zwariowany pomysł. Pomimo coraz słabszej dostępności sprawny komplet z jednym kontrolerem i w dobrym stanie technicznym można z powodzeniem nabyć za kwotę poniżej 500 zł. Trochę gorzej jest z grami. O ile bez trudu znajdziecie na rynku masę kartridży w przedziale cenowym 10-30 zł, o tyle te najbardziej pożądane, zwłaszcza od studiów first party Nintendo, to już całkiem bolesny cios dla portfela. Przykładowo takie The Legend of Zelda: A Link to the Past to wydatek rzędu przynajmniej 150 zł, Super Mario Kart trudno namierzyć poniżej 200 zł, natomiast Super Metroid jest praktycznie niedostępny, a jeżeli już gdzieś pojawi się pojedynczy egzemplarz, to zwyczajowo kosztuje więcej niż sama konsola. Co jednak ważne, do komfortowej zabawy wcale nie jest potrzebny telewizor kineskopowy, na rynku bez trudu można bowiem znaleźć adaptery umożliwiające podpięcie sprzętu pod złącze HDMI we współczesnych telewizorach. I co ważne, ze względu na ustandaryzowany w swoim czasie przez Japończyków typ złącza przejściówkę można wykorzystać także w przypadku Nintendo 64 oraz GameCube'a. Jakość obrazu? Całkiem niczego sobie! Trzeba się jednak liczyć z rozciągnięciem obrazu do panoramicznego formatu 16:9 oraz łatwo dostrzegalnymi pikselami, zwłaszcza przy większych przekątnych ekranu. I o ile leciwe proporcje 4:3 może jeszcze wymusić szybkie przegrzebanie opcji telewizora, o tyle na nieprzyjemne ząbki, które przed laty całkiem skutecznie maskował bardziej „rozmyty" sposób wyświetlania obrazu przez odbiorniki kineskopowe, trudno cokolwiek zaradzić. Dla osób pragnących jak najbardziej autentycznego doświadczenia wciąż może to być jednak najlepszy wybór. I co ważne, nadal relatywnie niedrogi.

„Kochanie, zmniejszyłem SNES-a"

Ale aby poczuć całkiem wiarygodny klimat zabawy rodem z lat 90., wcale nie trzeba się do nich cofać pod względem technologicznym. Na fali globalnej popularności retrokonsol, którą Nintendo w 2016 r. z powodzeniem przetestowało zminiaturyzowanym NES-em, dystrybuowanym pod wdzięczną nazwą NES Classic Mini, na rynku w 2017 r. pojawiła się także malutka wersja Super Nintendo. Mało co sprzedaje się równie dobrze, co nostalgia, Super NES Classic Mini rozszedł się więc na pniu jeszcze w trakcie zamówień przedpremierowych, w dniu swojego debiutu był już więc diabelnie trudno dostępny, mając przy tym cenę wywindowaną wysoko ponad tę sugerowaną przez producenta. Czy gra faktycznie była warta świeczki? I tak, i nie. Tak, bo niemal siedmiokrotnie mniejsza od swojego pierwowzoru obudowa (wymiary 13,3 cm x 10,8 cm x 3,8 cm) prezentowała się po prostu uroczo, a do zestawu dołączono dwa przewodowe kontrolery ani o jotę

niezmienione względem tych sprzed lat. Nie, bo w pamięć urządzenia załadowano raptem 21 gier, bez jakiekolwiek możliwości oficjalnej rozbudowy kolekcji w przyszłości. Rozumiem konstrukcyjną prostotę sprzętu, jednak opcja wyposażenia go w kartę sieciową i możliwość łączenia się z eShopem bez dwóch zdań ucieszyłaby zarówno użytkowników, jak i rachunek bankowy producenta.

Współczesne nowinki

Niemniej jednak wybór gier był całkiem zacny, oferując tak legendarne tytuły jak Super Mario World, Super Mario World 2: Yoshi's Island, Super Mario Kart, Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, The Legend of Zelda: A Link to The Past, Super Metroid, Donkey Kong Country, Final Fantasy VI, F-Zero, Earthbound, Starwing czy Super Castlevanię IV. Co ciekawe, nieparzysta liczba tytułów nie wzięła się znikąd. Obok 20 gier z lat 90. składankę uzupełniała bowiem jedna nowość – nigdy niedokończony w swoim czasie Star Fox 2, o którym więcej przeczytacie w ramce towarzyszącej retrorecenzji Starwinga. Wciąż jednak nieobecność Chrono Triggera, Pilotwings, Killer Instict czy któregoś z Dragon Questów rozczarowała wiele osób. Fajnie przynajmniej, że całość doświadczenia została wsparta kilkoma współczesnymi rozwiązaniami, takimi jak wybór sposobu wyświetlania obrazu (klasyczne 4:3, filtr imitujący telewizor CRT oraz ostry jak brzytwa Pixel Perfect), możliwość zapisywania stanu gry w każdym momencie, a także bezkarnego przewijania gry do tyłu w celu poprawienia kosztownego błędu. Przydatny był zwłaszcza ten ostatni, pozwalający na niemal bezstresowy kontakt z tytułami, które w przeciwnym razie mogłyby się skończyć roztrzaskaniem kontrolerów o ścianę.

LICZBA DOSTĘPNYCH GIER STALE SIĘ POWIĘKSZA I LICZY JUŻ PONAD 80 POZYCJI

Długość ma znaczenie

Jeszcze a propos kontrolerów– ich poważną wadą była długość przewodów połączeniowych. Podczas gdy te dodawane do oryginalnego sprzętu mierzyły całkowicie akceptowalne 230 cm, to te załączone do wersji zminiaturyzowanej były o blisko metr krótsze. W rezultacie aby komfortowo bawić się przy konsolce, trzeba ją było położyć na stoliku zaraz przed kanapą, podpiąć zasilający przewód USB do najbliższego gniazda w telewizorze czy innym stojącym pod nim urządzeniu i zorganizować sobie kabel HDMI wystarczająco długi, by sięgnął oddalonego urządzenia. Podobne akrobacje przy każdorazowym uruchamianiu sprzętu błyskawicznie wyczerpywały motywację do gry, rozwiązaniem mogą więc być przedłużacze do kontrolerów dostępne na wolnym rynku. Koszt zestawu pary przedłużek o długości 150 cm każda to kwota raptem 20 zł, a wzrost komfortu zabawy jest wprost nieoceniony. Co ważne, ze względu na wspólne złącze tego rodzaju przewód można wykorzystać także do zwiększenia zasięgu kontrolerów cierpiącego na tę samą bolączkę NES-a Mini, a także jako przedłużacz do Nunchuka od Wii lub każdego innego przewodowego akcesorium podpinanego bezpośrednio do Wii Remote'a, w tym do „jajowatego" Classic Controllera. Choć więc Super NES Classic Mini nie był wolny od wad, wciąż okazał się jednym z najprzystępniejszych sposobów na nadrobienie esencji biblioteki SNES-a i to za całkiem przystępną kwotę 370-390 zł. A przynajmniej taka ona była, zanim jeszcze liczba zamówień przedpremierowych nie przerosła wszelkich założeń i metka wskazana przez dystrybutora nie zaczęła wskazywać 550 zł i więcej. Dziś szczęścia można próbować wyłącznie u prywatnych sprzedawców, którzy jednak rzadko chcą się rozstać z konsolą za kwotę mniejszą niż... kilka tysięcy złotych. Cóż, jak w życiu – tanio już było.

Wygoda, choć nie na własność

Szczęśliwie jednak od września 2019 r. sieciowa usługa Nintendo Switch Online, dedykowana wszystkim urządzeniom z rodziny Switch, w tym najnowszemu Switchowi 2, zaproponowała dostęp do cyfrowej biblioteki gier ze SNES-a, wyposażonej w dokładnie te same funkcjonalności, co ta przygotowana z myślą o wersji Classic Mini. I w przeciwieństwie do niej liczba dostępnych gier stale się powiększa, w dniu spisywania tych słów (maj 2025 r.) liczy już ponad 80 pozycji. I niektóre z nich dostępne są nie tylko w podstawowym wariancie, ale także edycji SP, oferującej specjalne funkcje, zwyczajowo upraszczające zabawę, choć czasem czyniące dokładnie na odwrót. A że ze względu na hybrydowy charakter urządzenia bawić się można zarówno na ekranie telewizora, jak i samej konsoli, to już całkowita rewelacja i bez dwóch zdań najwygodniejszy sposób na legalny kontakt ze SNES-em w dzisiejszych czasach. I do tego całkiem przystępny cenowo. Dostęp do bazy gier to koszt raptem 16 zł w przypadku miesięcznej subskrypcji, 32 zł dla tej kwartalnej i najbardziej opłacalne 80 nowych polskich przy wykupie rocznego abonamentu. No ale właśnie – abonamentu. Największą wadą rozwiązania jest fakt, że gry nigdy nie przejdą na własność użytkownika, niezależnie jak długo będzie on opłacał usługę. Ale jako że NSO systematycznie rozwija się nie tylko o kolejne gry, ale także następne platformy retro, a przy tym jest wymagane do zabawy online w grach na Switcha, o uzasadnienie regularnego wydatku wcale nie jest trudno. Jak zatem widać, opcji nadrobienia wstydliwych zaległości sprzed lat jest dzisiaj całkiem sporo. Wybieraj! I baw się dobrze! ✯ **Komodo**

Super Scope
następca Zappera

Nintendo podczas panowania NES-a wsławiło się swoim świetnym akcesorium – light gunem Zapperem. Pistolecik był fajnym dodatkiem do pokaźnej biblioteki konsolki Japończyków. Przy projektowaniu następcy Zappera Nintendo poszło jednak poziom dalej i... nieco przedobrzyło. Poznajcie historię Super Scope'a!

Wspomniany wcześniej Zapper wyglądem i działaniem (działaniem w grach) przypomniał zwykłą spluwę. Wyceluj i strzel. Najwyżej klikaj szybciej, by wywołać iluzję strzału ciągłego. Ale Super Scope (czasem zwane Nintendo Scope) to jednak inna liga. Pierwsze, co się rzuca w oczy, to nietypowy wygląd. Firma z Kioto pojechała po bandzie – mamy do czynienia ze sprzętem przypominającym rasową bazookę! Kształt wyrzutni rakiet wymusza też zmienioną ergonomię – nie jest to już tak wygodne jak poręczny pistolecik do NES-a.

Na górze lufy znajdowały się trzy przyciski: zależny od wersji regionalnej fioletowy lub pomarańczowy Fire, szary Pause oraz przełącznik Turbo. Na spodzie sprzętu znajdował się uchwyt ze specyficznym przyciskiem Cursor – służył do wyświetlania celownika na ekranie telewizora. Ciut więcej klawiszy niż klasyczny light gun, no ale zazwyczaj oczywiście używaliśmy głównie przycisku do strzelania. Jednakże... był on niefortunnie umieszczony. Po osadzeniu bazooki na ramieniu drugą ręką sięgaliśmy do przycisku strzału. Po paru sesyjkach mogliśmy poczuć spory dyskomfort. Niewygoda się powiększała, bo do Super Scope'a były dodane nakładki imitujące celowniki. Po dłuższym czasie wychylania głowy i patrzenia przez wizjer sami mieliśmy ochotę, by nas ktoś ustrzelił.

Full zestaw powiększony

A propos „gratisów" dołączanych do sprzętu – pudło z Super Scope'em miało ich kilka. Celownik był dodatkiem, ale by nasza wyrzutnia działała, potrzebny był też receiver wkładany w slot pada od SNES-a i umieszczany przy telewizorze. Może nieco kojarzyć się z... sensorbarem do Wii. Dzięki temu odbiornikowi Super Scope działał nieco inaczej niż klasyczne light guny, które wymuszały zazwyczaj biały ekran na ułamek sekundy, by przekazać sygnał trafienia. A poza tym to... tak, Super Scope działał bezprzewodowo! Sztos jak na tamte lata. Ale i tu nie obyło się bez łyżki dziegciu: bazooka potrzebowała do działania aż sześciu (!) baterii AA. Żywotność była określana różnie. Natrafiłem na informacje, jakoby bez problemu można grać nawet siedem godzin, ale znalazłem też wpisy mówiące raczej o dwóch-trzech godzinach. Może zależy to od gry lub rodzaju baterii? Przyznacie, że rozstrzał jednak bardzo duży (jak z bazooki, heh).

> SUPER SCOPE DZIAŁAŁ BEZPRZEWODOWO! SZTOS JAK NA TAMTE LATA

Do większości zestawów była też dorzucana gra – Super Scope 6 (a gdzie poprzednie pięć części?). Co to był za tytuł? Otóż były to minigry pokazujące możliwości Scope'a. Trudno uznać którykolwiek z tych sześciu projektów za pełnoprawną grę – raczej były to krótkie pokazówki możliwości. Kilka z nich było w klimatach bardziej militarnych, a inne – w bardziej logicznych (strzelaliśmy dosłownie w nadlatujące klocki Tetrisa). Nudziło to dość szybko. A poza tym znowu kojarzy się to z Wii i ich dołączanym do konsol Wii Sports. Choć akurat Wii Sports miało dłuższą żywotność dzięki multiplayerowi. Gdy już opakowaliśmy się w tę kolubrynę i jej dodatki, mogliśmy w końcu zacząć używać Scope'a do zabawy.

Lata 90. na całego

Nintendo Scope wyszedł bardzo wcześnie w życiu SNES-a (około 1992 r.) i na dodatek najpierw pojawił się w USA, a nie w rodzimej Japonii. Czyżby zamiłowanie do broni Amerykanów miało wpływ na tę decyzję biznesową? Tak czy inaczej sprzedał się w około 1,6 mln sztuk. Niby nieźle to brzmi, ale gier obsługujących go wyszło tylko kilkanaście. Pistolet Zapper żył przez całe panowanie NES-a, a nawet dłużej, a produkcję Super Scope'a odpuszczono już w 1997 r.

Nintendową bazookę reklamowano oczywiście jako coś niesamowitego i następcę małych pistolecików. W spotach podkreślano precyzyjność sprzętu co do jednego piksela (jaaasne) oraz szeroką immersję dzięki nowemu przełomowi technologicznemu. Mam też wrażenie, że w reklamach poszli w bardziej poważny ton – w końcu bazooka to zabawa dla DUŻYCH chłopców. Przekaz marketingowy był (odrobinę) mniej krzykliwy i absurdalny niż w reklamach innych zabawek i gier z tamtych lat.

Bazooka na farbę

Super Scope ma mimo wszystko nadal wierną rzeszę fanów – stworzyli oni nawet modyfikacje, które pozwalają na korzystanie z wyrzutni na nowych telewizorach. Pewnie wielu fanów dorastających w tamtych latach marzyło za dzieciaka o bazooce Nintendo. Wtedy cena mogła zbić ich (lub ich rodziców) z nóg – było to około 59,99 dol. Jeżeli się nie mylę, to stanowiło to około 1/3 ceny konsoli SNES.

Super Scope przeżył też w świadomości graczy dzięki zaangażowaniu samego Nintendo. Wiele gier ze stajni Big N ma w sobie nawiązania do kultowej bazuczki. Można ją odblokować w Splatoonie (pod nazwą S-BLAST '92), tu i ówdzie pojawia się jako broń przeciwników albo gdzieś tle, a w serii Super Smash Bros. jest itemem do podniesienia. Pomalowany na czarno Super Scope wystąpił

też w... filmie „Super Mario Bros." (tym oryginalnym z 1993 r.).

Wyrzutnia żyje po cichu swoim życiem i choć nie była najlepszym dodatkiem do konsol, to mimo wszystko spełniała swoją rolę odjechanego akcesorium. A ze względu na swoją unikatowość, rozmiary i mało praktyczny charakter Super Scope'a mógł powstać tylko w latach 90. – erze odważnych, czasem szalonych eksperymentów z formą i technologią. ✯ **Cypher**

Cena wyrzutni była dość wysoka no ale z tym szła wysoka jakoś.

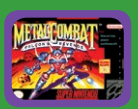
Devolution Gun, a może pomalowany Super Scope? Zdjęcie z filmu „Super Mario Bros.".

Bazooka wystąpiła w wielu grach w różnych formach. Często jako dodatkowa broń lub easter egg w tle.

GRY NA PIĄTKĘ

Gier obsługujących Super Scope'a wyszło zaledwie 12 sztuk (liczymy Super Scope'a 6 jako jeden tytuł). A niektóre z nich miały tę funkcjonalność tylko jako bonus do minigier. Pewien jutuber twierdzi nawet, że w skrypcie Dooma na SNES-a znaleziono fragmenty kodu sugerujące, że była rozważana kompatybilność Scope'a z tym tytułem. Pewnie przez niezadowalające wyniki sprzedażowe zabawkowej wyrzutni zrezygnowano z tego pomysłu. Bez wątpienia nie tylko w Doomie, ale też w innych tytułach. Tak czy inaczej: poniżej pięć najciekawszych gier na Nintendo Super Scope!

Yoshi's Safari (1993) – świat gry obserwujemy z perspektywy pierwszej osoby, a konkretnie z oczu Mario dosiadającego Yoshiego, który łazi po levelach nieco „na szynach" i ... strzela do różnych potworków z Grzybowego Królestwa. Przemocy i krwi nie ma, ale Marian nieczęsto bierze udział w strzelankach. Cała ta gra to trochę taki fever dream. Ale dobrze zastosowano Mode 7 do imitacji głębi!



Battle Clash oraz Metal Combat (1992 i 1993) – stylowe i hardkorowe nawalanie do robotów i kosmitów. Obie części stworzyli spece z Nintendo, a konkretnie ekipa z Intelligent Systems. Gra i jej sequel wymagały konkretnych, przemyślanych ruchów, gdzie celować bazooką, a nie tylko nawalania bezmyślnie w klawisz. Dodatkowo miały niezłe sprite'y, non stop szybką akcję i fabułę!

X-Zone (1992) – proste w założeniach, ale satysfakcjonujące strzelanie do różnych mechanicznych tałatajstw. Co ciekawe, różne levele miały rozmaite perspektywy: od boku, w głąb ekranu, imitujące trójwymiar, a nawet „z góry", gdy opadaliśmy z desantem powietrznym. Dość krótki, arkadowy tytuł, ale fajnie pokazywał możliwości Scope'a bez zbędnych ceregieli.

Tin Star (1994) – stylowy, komiksowy shooter, który przenosił nas w jajcarski klimat westernu. Ponownie dominowały dwie różne perspektywy: od boku, gdzie widzieliśmy naszego bohatera, oraz stateczna perspektywa pierwszej osoby, która bardziej przypominała klasyczne „shooting gallery". Zróżnicowane levele, humor i nawet możliwość grania klasycznym padem lub myszką sprawiły, że Tin Star był nietypową perełką.

Operation Thunderbolt (1994) – wersja na SNES-a oferowała dobrą grafikę i przyjemne, typowo arkejdowe strzelanie. Ekran automatycznie posuwał się naprzód, a naszym celem było ustrzelenie pojawiających się złoli – żołnierzy, samolotów, czołgów i czego tam jeszcze. Graficznie i stylistycznie trochę prostackie, ale spełniało swą funkcję – nawalaj z bazooki do wszystkiego, co się rusza.

SUPER NES MOUSE GRYZOŃ HYDRAULIKA

Switch 2 ma opcję myszki, lecz to nie pierwszy raz, gdy Nintendo romansuje z tym pomysłem. Wydawać by się mogło, że urządzenia peryferyjne Nintendo to ryzykowna zabawa. Dziwne koncepty, jak legendarny Power Glove czy toporny Super Scope, studziły emocje fanów na wieść o kolejnym wynalazku. Nic bardziej mylnego! Bo jeśli chodzi o myszkę, trudno przestrzelić, w końcu tej idei nie trzeba było na nowo przedstawiać. Do tego urządzenie udowadniało, że SNES cały czas ma coś do zaoferowania i wciąż trzyma asy w rękawie. Kontroler wzbogacał o nowe doświadczenia i ułatwiał rozgrywkę w wielu grach, a tych kompatybilnych ze SNES Mouse jest naprawdę sporo. Pudełka z grami obsługującymi myszkę były oznaczone specjalną, dużą ikonką.

Taką piękną laurkę dla wydania SNES Extreme „wygryzł" myszką autor tekstu.

Urządzenie pojawiło się w roku 1992, najpierw w lipcu w Japonii w cenie 14 800 jenów (uwzględniając inflację 17 500 jenów), a następnie trafiło do domów amerykańskich, w sierpniu za 24,99 dol. (57 dol. w 2025 r.), i w grudniu do europejskich – po 29,99 funtów (dziś... 66 funtów!). SNES Mouse była mniejsza od myszek do PC czy Amigi, jej wymiary to ok. 6 x 11 x 2 cm, by komfortowo korzystały z niej dzieci, a przewód miał 140 cm, czyli był krótszy o 40 cm od tego do pada US/PAL. Kolorystyka pasowała do amerykańskiej wersji konsoli – fiolet połączony z popielatym. Nowoczesny, opływowy design łączył tradycję z przyszłością. Przyciski SNES Mouse były prostokątne i podłużne, jak te z myszek z lat 80., które wówczas nadal były w użyciu w domach, szkołach czy biurach. Była to mysz kulkowa, więc rada dla kolekcjonerów retro – dbajcie o tę gumową sferę, inaczej będzie zbierać paprochy i kursor będzie szaleć. Z pomocą przychodzą dołączone do zestawu czyścik i solidna, plastikowa podkładka.

Sprzęt można było połączyć z nakładką Super Game Boy i przyozdobić naszymi bazgrołami uruchomione z handhelda gry na TV. W 2017 r. firma Hyperkin wypuściła swoją myszkę, Hyper Click Mouse, która do śledzenia ruchu wykorzystuje laser, świetnie działającą z oryginalnym SNES-em, co pokazuje, że idea sprzętu wciąż jest żywa w sercach fanów Nintendo. Wliczając exclusivy na rynek japoński, biblioteka gier obsługujących sprzęt liczy sobie dziś ponad 80 tytułów! Ta imponująca liczba w zdecydowanej większości składa się z tradycyjnych, japońskich gier typu mahjong,

shogi, go, karcianych, kolorowanek, gier edukacyjnych, ale także z portów strategii i symulacji, np. Sid Meier's Civilization, Nobunaga's Ambition czy SimAnt. Nawet Arkanoid: Doh It Again nabrał nowej głębi dzięki myszce. Rail shootery złapały drugi oddech dzięki sprzętowi, nie będąc skazane wyłącznie na Super Scope. Cannon Fodder niewymiernie zyskuje na gameplayu. W takim Shien's Revange, znanego z odjechanych pomysłów studia Almanic, rzucamy shurikenami lub bronimy się kunaiem przed atakami przeciwników, a wszystko w zawrotnym tempie, więc bez gryzonia byłoby ciężko. Gryzoń od Ninny nie był sprzedażowym hitem, ale dostał wsparcie od studiów z całego świata i kilka tytułów zasługuje, z różnych powodów, by napisać o nich parę zdań więcej.

BIBLIOTEKA GIER OBSŁUGUJĄCYCH SPRZĘT LICZY SOBIE DZIŚ PONAD 80 TYTUŁÓW

Mario Paint (1992)

To nie było zwyczajne narzędzie do edycji grafiki. Dołączany do bundle'a tytuł to największy bestseller i powód, dla którego warto było mieć SNES Mouse. Gra do końca roku 1993 sprzedała się w liczbie ponad 1 mln sztuk, a ogólnie – ponad 2 mln sztuk. Owszem, mogliśmy wyrazić się kreatywnie na cyfrowym płótnie, mając do dyspozycji wiele barw i różne rodzaje kursorów, jednak na tym się nie kończyło. Mario Paint w charakterystyczny dla Big N sposób rozwijało ten pomysł. Otóż narzędzi, kolorów, wzorów i tekstur utrzymanych w kolorystyce i w tematyce gier wąsatego hydraulika było bez liku. Można było łączyć np. spray z wizerunkiem Supergwiazdy lub wypełnić całą przestrzeń pieczątkami pikselowych Game Boyów. Czekały też czcionki tekstowe, zarówno alfabetu łacińskiego, jak i hiragany oraz katakany. Na malowaniu się nie kończyło – mogliśmy wpleść w nasze dzieło edytowane, krótkie animacje. Była nawet opcja komponowania krótkich melodii! Na pięciolinii układaliśmy dźwięki znane z Mario, np. dźwięk monety, Yoshiego lub miauczenie kotka. Melodyjki mogliśmy zapisywać w pamięci kartridża, łączyć z animacjami lub używać w specjalnym trybie kolorowanki. Gdy potrzebowaliśmy odprężenia, mogliśmy zagrać w minigrę – zbijanie łapką komarów. Wszystkie możliwości ukryte były pod barwnymi ikonkami. Nawet dziś Mario Paint jest głęboko uzależniające. Gra ma swoje wady, np. przewijanie wyboru kolorów odbywa się tylko w jednym kierunku, ale nie sposób całości odmówić uroku i przywiązania wielkiej wagi do szczegółów.

Mario & Wario (1993)

Przezabawna gra z gatunku logiczno-platformowych. Wario zrzucał na głowę hydraulika przeróżne przedmioty (np. wiaderko czy chmurę), które pozbawiały go wzroku. Sterując wróżką Wandą, klikaliśmy w obiekty na planszy, umożliwiając Mario przejście do mety przez najeżone niebezpieczeństwami rundy. Pułapki, jak przystało na gry serii Wario, były szalenie kreatywne, zabawne i absurdalne. Przeganialiśmy meduzy, rozbijaliśmy sople, włączaliśmy magiczne przejścia. Poziomów była aż setka, wszystkie na czas i podzielone na zestawy, na końcu których walczyliśmy z samym, upierdliwym Wario w samolocie. Ratować z opresji musieliśmy też Peach – chodzącą wolniej – i Yoshiego – chodzącego szybciej – co zmieniało zasady rozgrywki. Grę stworzył Satoshi Tajiri, ojciec Pokémonów, oraz jego studio Game Freak. Początkowo była planowana pod Super Scope, ale sprzęt miał trudności z wychwytywaniem obiektów na niewielkich telewizorach CRT, więc zdecydowano się na sterowanie myszką. Co ciekawe, Mario & Wario nigdy nie opuściło granic Japonii, mimo że całe jest w języku angielskim. Ponadto, tak jak Mario Paint, było dołączane w drugim bundle'u i tak samo wymagało posiadania SNES Mouse, więc nie dało się zagrać na zwykłym kontrolerze.

Mario's Super Picross (1995)

Wydany tylko na japońskiego Famicoma sequel Mario Picross. Gra logiczna z prostymi zasadami i trudnymi zagadkami – zerkając na liczby wokół planszy, wybieraliśmy pola, ujawniając pikselowy obrazek, oczywiście nawiązujący do Nintendo. Myszka niewyobrażalnie ułatwiała i przyspieszała grę, zwłaszcza że zagadki były na czas! Gracze spoza Japonii poznali MSP dopiero dzięki Virtual Console na Wii; gra od razu skradła ich serca.

T2: The Arcade Game (1993)

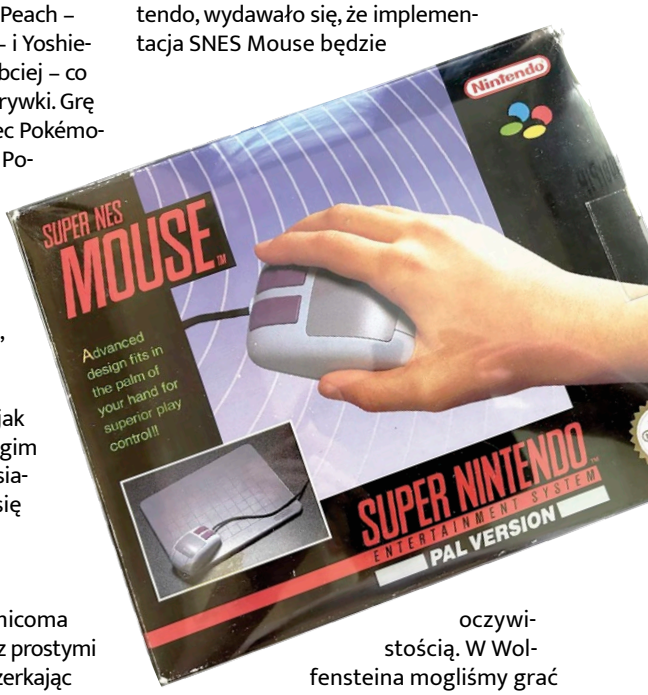
W rail shootery najlepiej gra się na arcade, nie ma co się oszukiwać. W Terminatora na SNES-a można było grać na Super Scope i jest to opcja o niebo lepsza od zwykłego pada, ale można też podłączyć myszkę, która, o dziwo, jest chyba najlepszym wyborem z nich wszystkich. To ciekawy casus, widać, że we współpracy Midway i Probe, wydawców i twórców maszyny arcade, ze studiem filmowym Carolco postawiono na wysoką jakość doświadczenia na domowej konsoli.

Tin Star (1994)

Pięknie animowany, frenetyczny shooter stworzony przez brytyjskie Software Creations i wydane przez samo Nintendo. Jest to pierwsza gra, którą możemy przejść myszką, Super Scope i zwykłym padem. Inspirowany Westworldem i jego robotami-kowbojami tytuł potrafi wciągnąć do dziś: mamy w nim nawet rozbudowaną fabułę, rundy w trzeciej, jak i pierwszej osobie, czym odróżnia się od innych reprezentantów gatunku. Wielka szkoda, że nie ma multiplayera, ale można grać „na zmiany", wykręcając rekordy.

Wolfenstein 3D (1994)

Gdy demiurg FPS zawitał na konsolę Nintendo, wydawało się, że implementacja SNES Mouse będzie



oczywistością. W Wolfensteina mogliśmy grać na samej myszce, pchając ją, ruszaliśmy postacią (lol), ale była też opcja podpięcia pada i wtedy sterowaliśmy bohaterem na krzyżaku, a celowaliśmy kursorem. Ten port traktujcie jako historyczną ciekawostkę. Co ciekawe, Doom nie pozwalał na grę myszką.

Pieces (1994)

Układanie puzzli, ale w formie rywalizacji! Grać można było przeciwko komputerowi lub w multiplayerze do pięciu graczy. Im lepiej nam szło, tym więcej power upów zbieraliśmy, utrudniając przeciwnikom grę poprzez np. zamrożenie ich kursora lub usunięcie puzzla. Świetna party game, a do tego wyborny OST! ★ **Kubica**

ZROBIENI NA ŻÓŁTO

Wyobraźcie sobie sytuację, w której wstajecie nad ranem, odpalacie odbiornik telewizyjny, a tam „TV Market” atakuje przekazem zmieniającym dotychczasowe postrzeganie gamingowej rzeczywistości: „Czy nie zauważyłeś ostatnio, że Twój ukochany SNES, koronujący meblościankę swoją zmatowioną, jasnoszarą obudową zaczyna przybierać kolor... starej musztardy stołowej? Czy przypadkiem jego plastikowa obudowa, skrywająca setki godzin wspaniałej zabawy, nie żółknie, jakby spędziła za dużo czasu na solarium? Spokojnie, nie uległeś żadnej klątwie. Ten problem dotyka niemal każdej sztuki Super Nintendo. Pytanie, czy to wina czasu, złego przechowywania, a może tajemniczych reakcji chemicznych? Zostań z nami i przygotuj się na fascynującą podróż, która uświadomi Ci, dlaczego warto było uważać na chemii w szkole i jak przywrócić świetność swojemu SNES-owi”.

Truizmem zalatuje stwierdzenie, że konsole do gier się starzeją i brudzą, ale świadomość drugiego ze wspomnianych tu procesów zagnieździła się w umysłach użytkowników na poważnie w okolicach siódmej generacji. Uwagi związane z dobrą cyrkulacją powietrza, wymianą pasty, termopadów, a nawet odpowiednią odległością konsoli od ściany towarzyszą nam nieustannie, od kiedy konsole stały się znacznie bardziej wymagającymi i - nie ma co się oszukiwać – kruchymi konstrukcjami. Świadczy o tym chociażby liczba tutoriali na YouTubie pod hasłem: „how to clean fan/gpu/consol...” etc. Nie oznacza to oczywiście, że dawniej mieliśmy w poważaniu pedantyzm, bo każdy, kto posiada/ł SNES-a, dba/ł o niego jak o bmw w gazie z „oryginalnym” przebiegiem.

Zdarzały się rzecz jasna wyjątki od reguły (i było ich zapewne całkiem sporo) jak np. znany mi proceder uczynienia z masywnej, szklanej popielnicy podpórki do szwankującego kabla od zasilacza, przy zachowaniu jednocześnie jej pierwotnego przeznaczenia. Wiadomo, gry jak karty – lubią dym, ale SNES-y nie żółkły dlatego, że ktoś sponsorował im

tytoniowe spa (choć to nie pomagało. Cóż... palenie szkodzi). Nawet ci, którzy traktowali swój egzemplarz z niezwykłą pieczołowitością i pedantyzmem, nie uniknęli sytuacji, w której obudowa konsoli ulegała coraz bardziej widocznemu żółknięciu. A był czas, gdy Super Nintendo Entertainment System królował w salonach, pokojach dziecięcych i piwnicach geeków. Szara, elegancka obudowa, kolorowe przyciski i ten specyficzny klik wciśnięcia resetu... Tymczasem sam proces żółknięcia obudowy z upływem lat stał się nie tyle zmartwieniem użytkowników, ile także kolekcjonerów, którym jako potencjalnym nabywcom zależało m.in. na dobrze zachowanej estetyce i oryginalnej barwie plastiku, a nie wersji SNES-a w sosie curry. Choć z drugiej strony różne wersje żółkły w różnym tempie i miejscach na konsoli, co w uniwersum kolekcjonerskich freaków może być traktowane jako osobliwa wersja limitowana. Najważniejsze pozostaje jednak pytanie – dlaczego?

Brom w natarciu

Wertując materiały do tekstu, znalazłem między innymi bardzo ciekawą wskazówkę w postaci wiadomości wysłanej przez jednego z graczy wprost do biura obsługi klienta Nintendo of America z problemem żółknięcia obudowy. W odpowiedzi forumowicz cytuje: „Dziękujemy za kontakt. To ciekawe pytanie! W przypadku Super NES jest to normalny stan i nie ma powodu do niepokoju. Czyszczenie lub

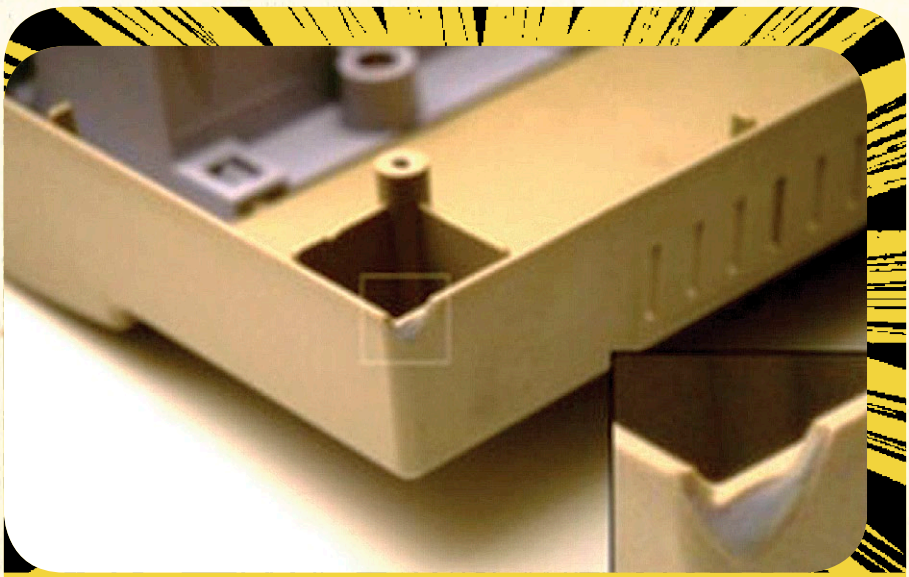
Jeden z głównych winowajców procesu żółknięcia. Niby chroni przed ogniem, ale roztwór wodny tego pierwiastka to silny, żrący kwas.

dotykanie systemu będzie miało minimalny wpływ na zmianę lub przywrócenie oryginalnego koloru. Super NES, jak i nasze inne systemy, są wykonane z plastiku zawierającego środki chemicz- ne zmniejszające palność, aby spełnić wytyczne bezpieczeństwa. Z czasem plastik będzie się starzeć i odbarwiać zarówno z powodu tych środków chemicznych, jak i z powodu normalnego ciepła wytwarzanego przez produkt lub narażenia na światło. Ze względu na jasny kolor plastiku SNES-a i NES-a odbarwienie to jest łatwiej widoczne niż w przypadku innych ciemniejszych plastików, takich jak na N64 i Nintendo GameCube. Dziękujemy za e-mail! / Nintendo of America Inc./ Casey Ludwig”.

Zgodnie z sugestią Nintendo of America najczęściej używanymi tworzywami sztucznymi do produkcji obudowy konstrukcyjnej urządzeń elektronicznych są: polipropylen, polistyren udarowy i ABS. Ogólnie tercet bardzo dobrych materiałów, które – jak wszystko, co dobre – ma swoje „drobne” mankamenty. W tym przypadku wspólnym mianownikiem jest tendencja do odbarwiania się i stopniowego kruszenia, głównie pod wpływem promieniowania UV lub ciepła. W przypadku zmiany barwy w grę wchodzi także uleganie powyższych tworzyw stopniowemu utlenianiu. Jeśli przyjrzymy się teraz znaczkowi na obudowie SNES-a, dowiemy się, że obudowa wykonana jest właśnie z ABS-u - plastiku, który mimo trwałości jest podatny na odbarwienia i degradację pod wpływem długofalowego wystawienia na działanie wspomnianych czynników. Innymi słowy, obudowy konsoli Super Nintendo Entertainment System (SNES) żółkły głównie z powodu czasu, tlenu oraz chemii zawartej w ABS-ie. Głównym winowajcą jest wchodzący w jego skład brom – środek ognioodporny, który miał chronić nasze konsole przed samozapłonem. I rzeczywiście chronił, ale nie najlepiej zdał egzamin z estetyki. Brom pod wpływem promieni UV i tlenu zaczyna reagować, utlenia się i... zmienia kolor plastiku. Efekt? Śnieżno-szary SNES zamienia się w żółtawy relikt, wyglądający, jakby przeszedł przez solarium w trybie turbo. Co ciekawsze, górna część obudowy żółkła szybciej niż dolna, bo często robiono je z różnych mieszanek plastiku. Dolna część zawierała mniej bromu, więc i mniej cierpiała. Konsola, stojąc przez lata np. na półce w salonie, była narażona na światło dzienne, promienie UV i tlen – wszystko to przyspieszało procesy utleniania plastiku. Fragmenty obudowy, które były mniej narażone na światło (np. dolna część lub osłonięte miejsca), często pozostały szare.

NIE WSZYSTKIE MODELE SNES-A ŻÓŁKŁY W TEN SAM SPOSÓB

I tu jest miejsce na ciekawostkę, ponieważ żółć żółci nierówna, czyli nie wszystkie modele SNES-a żółkły w ten sam sposób, a niektóre prawie wcale! Najbardziej podatny na żółknięcie był model amerykański [SNES (USA/North America)] z charakterystyczną, zaokrągloną, jasnoszarą obudową. Górna jego część często żółkła bardziej niż dolna, bo użyto innej mieszanki ABS, z większą



Kawałek odłupanego fragmentu obudowy konsoli, świetnie pokazuje, że „środek” plastiku – który nie był wystawiony na działanie powietrza przez długi czas – jest nadal szary.

zawartością bromu w górnej części (dla bezpieczeństwa przeciw ogniowi). To właśnie ten model najczęściej pojawia się na zdjęciach „przed retrobrightingiem i po nim", o którym słów kilka za chwilę. Wersje Super Famicom (Japonia)/SNES PAL (Europa) miały bardziej zaokrągloną i jednolitą kolorystycznie obudowę (szaro-biała, z kolorowymi przyciskami na padzie). W Super Famicomie i europejskim SNES-ie różnice w składzie plastiku między częściami obudowy były mniejsze, więc często żółknięcie było bardziej jednolite albo mniej zauważalne, ale nadal się zdarzało – szczególnie po latach ekspozycji na światło.

Recepta

I co z tym fantem zrobić? Pewnym rozwiązaniem jest wspomniany retrobright. Rodzaj domowego live hacka polegający na odświeżeniu plastiku za pomocą nadtlenku wodoru i światła UV. Czyli taka kosmetyka z domieszką alchemii. Cały zabieg polega na tym, że bierzemy krem z wodą utlenioną (np. z drogerii), nakładamy na obudowę, owijamy folią, wystawiamy na słońce albo pod lampę UV i... czekamy. Po kilku godzinach lub dniach (zależy od poziomu żółci) plastik wraca do pierwotnej jasnoszarej chwały. Uwaga: to nie jest efekt na zawsze. Z biegiem czasu brom znowu może wyjść na wierzch, choć zwykle już nie tak spektakularnie. Jeśli chodzi o w miarę profesjonalne i sugerowane działania, to do powyższego dochodzą jeszcze różnorodne kąpiele w roztworach wodnych z naświetlaniem UV i pełna kosmetyka najdrobniejszych elementów sprzętu. Ale jest jeszcze całe zaplecze „medycyny niekonwencjonalnej", a raczej parę sposobów przywrócenia obudowie dawnej świetności w myśl hasła „na NFZ". Niektórzy kolekcjonerzy decydowali się na mechaniczne usunięcie wierzchniej warstwy plastiku za pomocą papieru ściernego lub polerki. Skuteczne? Tak. Radykalne? Bardzo. Można w ten sposób uzyskać jednolitą powierzchnię, ale z ryzykiem uszkodzenia faktury plastiku, logotypów lub detali. Jest jeszcze opcja dla kreatywnych – malowanie sprayem, a konkretnie farbą w sprayu do plastiku (np. w stylu „original grey" albo coś zupełnie autorskiego – czarny mat, złoto, neon...). Daje to świetny efekt wizualny, ale oryginalność sprzętu znika bezpowrotnie. Na rynku wtórnym można znaleźć reprodukcje obudów SNES-a wykonane z nowego plastiku. Czasem nawet lepsze jakościowo niż oryginał. To propozycja dla tych, którzy chcą mieć SNES-a wyglądającego jak świeżo wyjęty z pudełka, choć już nie całkiem autentycznego. I na koniec... metoda „zostaw, jak jest". Coraz więcej pasjonatów uznaje żółknięcie za część tożsamości retrosprzętu i nie zamierza niczego poprawiać.

Nostalgia w żółtym kolorze

Zjawisko żółknięcia to nie tylko przypadłość SNES-a. Żółkły również Commodore, Amigi 500, Game Boye Classic, a nawet niektóre z modeli Macintoshy. Właściwie śmiało możemy powiedzieć, że istnieje pewna epoka sprzętu elektronicznego, która mimo świetnej kondycji po latach dostała nieco plam chemicznego wstydu. Jak już jednak wspomniałem, dla niektórych te żółtawe przebarwienia to nie wada, ale ozdoba wieku. Jak zmarszczki u aktora z klasyki kina. Dowód, że sprzęt żył, grał i był częścią dzieciństwa. Niektórzy kolekcjonerzy wręcz nie chcą retrobrightingu, wiedząc, że to – jak retusz starych fotografii – zabiera część duszy. Bez względu więc na to, czy wolisz swoje konsole śnieżno-szare, czy bursztynowe jak miodowe ciasteczko, jedno jest pewne: żółknięcie SNES-a to nie wada produkcyjna, to znak czasów. A każda plamka to piksel wspomnienia. ✯ **Kochaniec**

Przed i po zabiegu retrobright.

NAJLEPSZE GRY Z JAPONII

ROMHACKI I HOMEBREW

Fanowskie tłumaczenia najciekawszych tytułów na SNES-a, zmodyfikowane wersje i gry robione przez fanów – zebraliśmy najciekawsze, co ma do zaoferowania SNES pod tym względem.

Fanowskie tłumaczenia gier z Japonii

Z 1448 japońskimi produkcjami na Super Famicoma (SFC) i ponad 200 tytułami na Satellaview biblioteka SFC składa się z wielu pozycji, które oficjalnie nie zostały przetłumaczone, a za translacje których zabrała się fanowska scena tłumaczeń. W latach 1998-1999 pojawiły się pełne przekłady gier 16-bitowych: Final Fantasy V, Magic Knight Rayearth czy Sailor Moon: Another Story. W kolejnych latach przygotowano kolejne dziesiątki tłumaczeń.

Jak powstaje takie tłumaczenie? W skrócie – jedną kwestią jest przetłumaczenie tekstu (od menu po dialogi), a drugą umieszczenie nowego języka w samej grze. Najpierw trzeba wydobyć z niej tekst do tłumaczenia, a także czcionki i grafik z napisami, przetłumaczyć (czasami i przeprojektować, jeśli wiąże się to ze zmianą grafiki), a potem umieścić całość w plikach gry. Tytuł musi działać prawidłowo po takiej operacji, co nie zawsze jest łatwe. Ekstrakcja treści odbywa się za pomocą narzędzi stworzonych przez społeczność, chociaż czasami potrzeba szytych na miarę rozwiązań. Jeśli ktoś myśli, że wystarczy odpalić czatbota AI, a on wszystko zrobi, to się myli.

Na osobnych stronach opisujemy najciekawsze – naszym zdaniem – przetłumaczone tytuły z Japonii, natomiast warto jeszcze pamiętać, że niektóre z SNES-owych gier doczekały się polskich tłumaczeń. Zapytaliśmy Norka ze społeczności Graj Po Polsku (Grajpopolsku.pl) o to, jak wygląda scena. Jak się dowiedzieliśmy, przetłumaczonych zostało około 20 gier (lista w ramce), z czego 14 wyszło spod ręki weterana tłumaczeń, Mziaba. Zdecydowana większość z nich to jRPG-i. Według naszego rozmówcy szczególnie warto zwrócić uwagę na spolszczenie Chrono Triggera autorstwa Mziaba: „To jedno z niewielu tłumaczeń (nie tylko fanowskich), które pokusiło się o implementację poprawnej gramatycznie odmiany imion wprowadzonych przez gracza. Zawiera również usprawnienia techniczne (m.in. nowa czcionka menu) względem angielskiej wersji". Ile zajmuje tłumaczenie gry na polski? „Trudno uogólniać, bo każda gra jest specyficzna i sporo zależy od stopnia skomplikowania technicznego i ilości tekstu. W przypadku większych tytułów mówimy zwykle o miesiącach, a w skrajnych przypadkach i latach pracy". Warto docenić zaangażowanie rodzimych i zagranicznych tłumaczy – robią niebywałą robotę.

POWRÓCIŁY PO LATACH

Niektóre gry na SFC nie opuściły Japonii, w oryginał możemy pograć dzięki tłumaczeniom, ale trafiły one na Zachód w wersjach na kolejnych platformach – nie będziemy im tu poświęcać dużo miejsca, bo są to znane pozycje. W 2024 r. na nowe konsole wyszedł Clock Tower. Radical Dreamers był częścią reedycji Chrono Crossa. Live a Live miał oficjalny remake. Powróciła również Romancing SaGa 3. Remake Front Mission zrobili Polacy. W nietypowych, ale jednak oficjalnie przetłumaczonych wersjach powróciły Tales of Phantasia, Star Ocean i Seiken Densetsu 3 (Story of Mana 3). A Tactics Ogre, zanim trafił na kolejne platformy, pojawił się na PSX-a w USA (mało osób o tym pamięta).

LISTA SPOLONIZOWANYCH GIER NA SNES-A (ZA GRAJPOPOLSKU.PL)

Chrono Trigger, Cyber Knight, Cyber Knight II, Dragon Ball Z: Legend of the Super Saiyan, Dual Orb 2, Final Fantasy IV, Final Fantasy V, Final Fantasy VI, Front Mission, Harvest Moon, Legend of Zelda: A Link to the Past, Magic Knight Rayearth, Ranma 1/2: Treasure of The Red Cat Gang, Sailor Moon: Another Story, Super Back to the Future Part 2, Tales of Phantasia, Tenchi Muyo RPG, Terranigma, Villgust, Wonder Project J.

RÓG OBFITOŚCI Z JAPONII

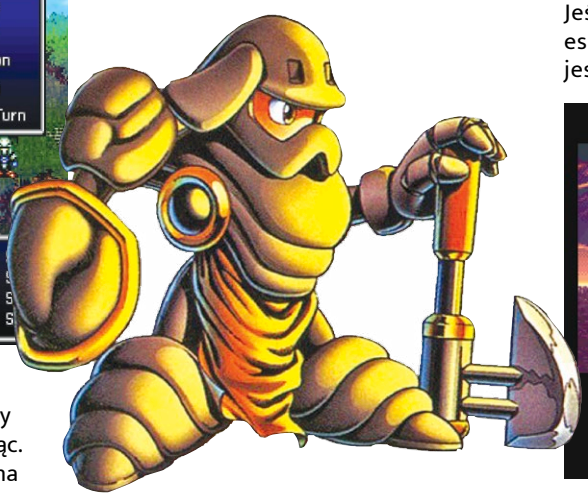
Z tak potężną biblioteką japońskich gier dostępnych na Super Famicoma nie mamy jak opisać wszystkiego. Skupiliśmy się na tytułach mniej znanych lub wartych uwagi, ale jest więcej godnych polecenia gier. Największa „klęska urodzaju" jest oczywiście w przypadku jRPG-ów. Mamy tutaj: Treasure Hunter G (erpeg Square), Energy Breaker (taktyczny spin-off serii Lufia), Holy Umbrella, czyli połączenie platformera i erpega z przymrużeniem oka, Shin Megami Tensei 1 i 2 (to był okres narodzin tej kultowej serii) czy coś dla fanów Dragon Balla, Dragon Ball Z - Legend of the Super Saiyan. Więcej akcji? Można pomyśleć o Great Battle IV i V, połączeniu strzelanki z platformerem, gdzie pojawiają się postaci z japońskiej popkultury. Inne dobre propozycje to Majūō (King of Demons), strzelanka „z boku", w której walczymy z demonami, lub fajnie prezentujący się shooter Rendering Ranger R2. Szukającym bardziej znanych marek można polecić Rockman and Forte (oficjalna angielska wersja wyszła dopiero na GBA), Tetris Battle Gaiden (wersja mocno skupiona na trybie multi) czy Super Bomberman 5 (ostatnia gra z serii na 16-bitowe Nintendo, fajna edycja). Fani bijatyk i anime powinni pomyśleć o Gundam Wing Endless Duel z fantastycznymi, wielkimi modelami maszyn.

BAHAMUT LAGOON
SQUARE, 1996

Mistrzowie ze Square w najlepszej formie – od pięknej grafiki, przez fajny design i scenariusz, na muzyce kończąc. Powstające początkowo jako taktyczna wersja Final Fantasy, ostatecznie Bahamut Lagoon stało się osobną grą. Historia starcia dwóch królestw została pokazana poprzez serię starć taktycznych, w których uczestniczą nie tylko jednostki, ale również smoki. Te ostatnie można rozwijać w trakcie rozgrywki za pomocą odpowiedniej diety. Generalnie nie jest to absolutna „topka" Square, ale gra ma ten magiczny, SNES-owy klimat jRPG z pikselową oprawą, potęgowany przez „latające wyspy", centralny element stworzonego przez deweloperów świata. Recenzję znajdziecie w numerze.

GUNPLE: GUNMAN'S PROOF
LENAR, 1997

Gra, która trafiła do sklepów w ten sam dzień, co FFVII na PSX-a (!). Połączenie Zeldy, strzelanki z góry i Earthbound z akcją osadzoną na Dzikim Zachodzie. Fabuła opowiada o starciu z kosmicznym zagrożeniem, a my wcielamy się tutaj w kowboja działającego w parze z kosmicznym szeryfem. Tak, to nie jest poważny tytuł. Cała zabawa sprowadza się do zaliczenia kolejnych lochów, zdobywaniu nowych broni (uzi, bazooka, miotacz ognia – nie ma tu umiaru), walce z bossami i eksploracji dwuwymiarowego świata. Urokliwa sprawa.

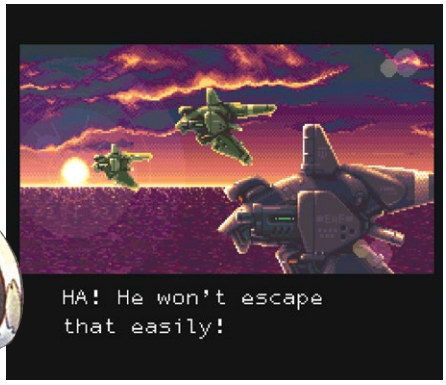


FIRE EMBLEM: THRACIA 776
NINTENDO, INTELLIGENT SYSTEMS, 1999

Super Famicom doczekał się trzech gier z serii Fire Emblem, z czego dwóch w pełni świeżych, ostatnią z nich było Thracia 776, dystrybuowane poprzez system Nintendo Power (nagrywanie gier na karty flash umieszczone w kartridżu). Żadna z tych produkcji nie trafiła poza Japonię – wszystkie zostały przetłumaczone. Musieliśmy którąś wybrać, więc trafiło na Thracia 776. Mechaniki tej pozycji nie trzeba chyba tłumaczyć – to klasyczny aż do bólu, taktyczny jRPG. Zresztą fundament tego japońskiego podgatunku został stworzony właśnie przez Fire Emblem. Kto szuka takiej rozrywki, nie może lepiej trafić.

FRONT MISSION: GUN HAZARD
SQUARE, 1996

Spin-off Front Mission, który nie jest strategią, ale strzelanką z elementami RPG i rozbudowaną fabułą. Świetna, robiąca wrażenie produkcja. Za (udaną) mechanikę strzelania odpowiadają ludzie, którzy zrobili równie udaną strzelankę Cybernator, oprawa to Square w najlepszej formie, a muzyka? OST autorstwa ekipy od Chrono Triggera – więcej nie trzeba pisać. Sama gra rozpoczyna się w Norwegii, a potem fabuła zabiera nas w kolejne miejscówki na Ziemi (i nie tylko), jak to we Front Mission bywa. Jeśli jakaś gra na tej liście miałaby być esencją „ukrytego skarbu SNES-a", to jest to Gun Hazard.



MAGICAL POP'N
POLESTAR, 1995

Panteon japońskich platformówek SFC jest potężny, coś trzeba jednak było wybrać – padło na Magical Pop'n, jedną z najrzadszych (mało egzemplarzy na rynku) gier na platformę. Stał za nią Yasuhiro Wada, późniejszy ojciec Harvest Moon (to była jego kolejna gra na ten sprzęt). Co wyróżnia Magical Pop'n? Udana oprawa graficzna, niezły gameplay, bardzo wysoki poziom trudności (brak żyć oznacza koniec gry) i ogólnie ujmując, jest to zwyczajnie dobry przedstawiciel wszystkich tych „zaginionych" platformówek z Japonii, które zaczęły się pojawiać w późniejszej fazie istnienia konsoli.

METAL MAX RETURNS
KUUSOUKAGAKU, 1995

Postapokaliptyczny (zły komputer załatwił ludzkość) jRPG ze sporą dozą poczucia humoru. Oryginalnie debiutujący na Famicomie w 1991 r., cztery lata później doczekał się remake'u na 16-bitowym sprzęcie. Gra ma dość otwarty – jak na jRPG-i – świat, a jej głównym celem jest zostanie szanowanym łowcą potworów. Aby tak się stało, musimy skompletować nie tylko drużynę, ale i ciężki sprzęt, a konkretnie czołgi, które możemy wystawiać w starciach. Tytuł ma kilka zakończeń, a nawet opcję dalszej zabawy po obejrzeniu creditsów. Jest i sequel, ale nie został on jeszcze przetłumaczony przez społeczność.

METAL SLADER GLORY DIRECTOR'S CUT
HAL LABORATORY, 2000

Ostatnia oficjalnie wydana gra na 16-bitową konsolę, dystrybuowana za pomocą systemu Nintendo Power. Remake tytułu na Famicoma z 1991 r., za którym stał m.in. sam Satoru Iwata. Na pełne fanowskie tłumaczenie przyszło nam czekać aż do marca 2025 r. Gra jest niczym innym jak typową japońską przygodówką graficzną opierającą się na kolejnych rozmowach i wybieraniu opcji z menu. Jednak takie pozycje nie przez przypadek mają swoich wielbicieli, szczególnie jeśli towarzyszą im ciekawy scenariusz, muzyka i oprawa graficzna – a tak jest w tym przypadku. Fabuła? Młoda para odnajduje ukrytego mecha, który skrywa tajemnicę dotyczącą wielkiego zagrożenia dla Ziemi.

SAILOR MOON: ANOTHER STORY
ANGEL, 1995

Czy Another Story to wybitny jRPG? Nie, ale licencja „Czarodziejki z Księżyca" podnosi wartość tej nigdy niewydanej poza Japonią gry. Z akcją osadzoną między trzecim a czwartym sezonem serialu animowanego wcielamy się w Usagi i inne dziewczyny, walcząc z siłami ciemności. Nie ma tu świetnej oprawy czy mechaniki walki – twórcy kopiują sprawdzone wzorce, ale pamiętano o tym, co kluczowe, czyli o oddaniu klimatu serialu i pokazaniu wszystkich bohaterek (każda istotniejsza „ma swoje pięć minut"). Dodatkowym plusem niech będzie to, że gra ma też polskie, fanowskie tłumaczenie.

TENGAI MAKYŌ ZERO, 1995

Jedna z wielu odsłon popularnej w Japonii serii jRPG (u nas znanej jako Far East of Eden). Według ekipy Graj Po Polsku warto zwrócić na nią uwagę: „To techniczny i merytoryczny majstersztyk, jedna z największych gier wydanych na tę platformę. Na premierę angielskiego tłumaczenia przyszło czekać 16 lat". Produkcja korzysta z chipa SPC7110 umożliwiającego skompresowanie większej ilości danych na kartridżu, a także korzystanie z zegara odliczającego czas (tytuł ma ukryte specjalne eventy zależnie od rzeczywistej daty). A sama gra? Akcję osadzono w średniowiecznej Japonii z nutką mitologii. Specyficzny, ale ciekawy klimat i fajna stylistyka.

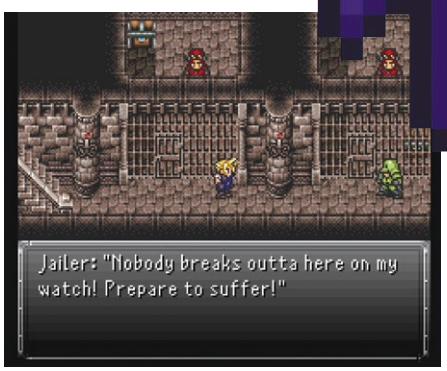
TREASURE OF THE RUDRAS
SQUARE, 1996

Ostatnia gra Square na 16-bitowy sprzęt Nintendo. jRPG, w którym czuć ambicję. Przygnębiająca historia świata, który ma zostać zniszczony za 15 dni. Bohaterowie, których historię śledzimy równolegle (możemy między nimi przeskakiwać), i bardzo rozbudowany, nietypowy system magii, do dzisiaj będący najbardziej charakterystycznym elementem tej produkcji. Co tu dużo pisać, jeśli ktoś szuka jRPG-a w stylu Square, a zaliczył już wszystkie znane klasyki, to Treasure of the Rudras (tytuł autorstwa ekipy, która przetłumaczyła grę, oryginał ma japońską nazwę) będzie najlepszym wyborem z całej naszej listy.

SONIC I TEKKEN 2 NA SNES-A, CZYLI ROMHACKING

Według Romhacking.net SNES zbliża się do 1900 romhacków, czyli różnego rodzaju modyfikacji istniejących gier powstałych dzięki grzebaniu w ROM-ie (cyfrowej kopii). Począwszy od „prostych" zmian w stylu poprawienia błędu lub zwiększenia liczby żyć, przez randomizery zmieniające położenie przedmiotów (np. w Link to the Past), skończywszy na projektach, które właściwie dają nam nową grę (FFVI: Return of the Dark Sorcerer). Romhack z prawdziwego zdarzenia powinien ruszyć na oryginalnej konsoli (dlatego niektóre znajdziecie nawet na kartach w chińskich sklepach online). Polakom, za sprawą Pegasusa, romhacking nie jest obcy (wszystkie te „lewe" gry z Mario itd.), ale dopiero w połowie lat 2000., dzięki dostępności narzędzi, romhacki stały się bardzo zaawansowane, a za sprawą YouTube'a takie twory jak bazujący na Super Mario World romhack Kaizo Mario World (zwany również „Asshole Mario") zdobyły sławę. Generalnie wszystko zależy od poziomu zaangażowania twórców. Tytuły z epoki SNES-a zawsze znajdowały się w centrum uwagi romhackerów. Dlaczego? „Istniejące narzędzia, które ułatwiają pracę, a także fakt, że te konkretne gry są kultowe dla nas i dla innych" – tłumaczy scena. Kilka wartych uwagi pozycji, a także tytuły „pożyczone" z innych platform opisaliśmy obok.

FINAL FANTASY VI: RETURN OF THE DARK SORCERER



Powstający ponad 11 lat projekt. Połączenie elementów wziętych z FFVI z zupełnie nowymi postaciami i bohaterami znanymi z pozostałych odsłon serii Final Fantasy (pojawia się tutaj np. Cloud). Jest nawet ciekawy OST. Niby to „tylko" robota fanów, ale czuć tutaj zaangażowanie i widać, że ktoś miał pomysł.

KAIZO MARIO WORLD 1

Modyfikacja Super Mario World, niebywale trudne wyzwanie, nawet trudniejsze niż Super Mario: The Lost Levels. Stworzony przez niejakiego Takemoto hack pokazał, czym naprawdę mogą być romhacki. Jeśli

ktoś uważa się za mistrza „Mariana", to powinien to sprawdzić i rzeczywiście udowodnić swojego skilla.

SONIC THE HEDGEHOG (SONIC 4)

Stworzony przez peruwiański zespół hack gry Speedy Gonzales: Los Gatos Bandidos, do której wrzucono sprite'a Sonica. Na pierwszy rzut taka mieszanka wygląda nawet nieźle, ale czar szybko pryska – sterowanie jest przeciętne, a Sonic kopie (?) przeciwników. Co ciekawe, w grze ratujemy... Mario z niewoli. Chyba lepiej już zagrać w oryginał ze Speedy Gonzalesem.

SONIC THE HEDGEHOG (TECH DEMO)

Zrobiony przez programistę TiagoSC port trzeciego levelu Green Hill Zone na bazie oryginalnego kodu Sonica z Mega Drive'a. Biorąc pod uwagę różne procesory konsol Segi i Nintendo (MD ma szybszego procka) i inne rozdzielczości ekranu, to hack-konwersja wyszła naprawdę dobrze, chociaż da się dostrzec drobne opóźnienia w animacji. Ale, technicznie, „mamy Sonica na SNES-ie".

TEKKEN 2

Bootleg gry Tekken Special, która wyszła na MD, który znowuż był wariacją na temat innej lewej gry, Virtua Fighter 2 VS Tekken 2, bazującej na oficjalnej konwersji VF2 na konsolę Segi (nie pogubiliście się?). Sześciu wojowników, uproszczony (tak naprawdę to skopany) system walki, beznadziejnie przerysowana grafika z oryginału, tryb arcade (sześć walk i napis „Gratulacje) i VS – to tyle. Kuriozum, nic więcej.

Inne romhacki warte uwagi: Chrono Trigger: Flames of Eternity, Conker's High Rule Tail, FFVI: Eternal Crystals, Hyper Street Kart, Megastalgia, Super Metroid Redesign, The Halloween Hack (EarthBound), The Legend of Zelda: Parallel Worlds.

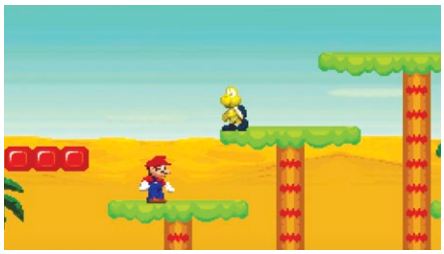
GRY HOMEBREW – ŻYCIE PO ŻYCIU

Gry homebrew, czyli nowe tytuły powstające na stare platformy, stały się integralnym elementem sceny retro. Jednak SNES, pomimo wielkiej popularności, nie doczekał się tak rozbudowanej społeczności retrotwórców jak chociażby Mega Drive. Dlaczego? Przeszkodą jest procesor (Ricoh 5A22) i trudności związane z programowaniem pod niego gier. Twórcy opowiadają, że SNES jest wymagający w obsłudze prawie wszystkiego, zwłaszcza silnika dźwiękowego, który jest zupełnie inną częścią sprzętu i potrafi zeżreć sporo pamięci. Zarządzanie pamięcią pozostaje kluczowym wyzwaniem, wymagając wielu sztuczek i umiejętności. Oczywiście taki stan rzeczy sam w sobie stanowi wystarczające wyzwanie dla programistów, aby się z nim zmierzyć, ale po drodze trzeba jeszcze zrobić dobrą grę, a z tym już różnie bywa. Pomimo tego SNES doczekało się kilku wartych wspomnienia gier homebrew, a niektóre tytuły mają nawet komercyjne edycje (Xeno Crisis).

NIGHTMARE BUSTERS

Tak naprawdę nie jest to homebrew, ale „dokończenie” gry, która miała się pojawić w 1995 r. Premierę jednak zawieszono (tytuł miało wydać Sony). Wprowadzona na rynek oficjalnie w 2013 r. gra to strzelanka w stylu Guardian Heroes lub automatowego Midnight Wanderers. Dwóch graczy, masa przeciwników i świat trochę jak z „Alicji w Krainie Czarów”. Z jednej strony nie ma tu nic nadzwyczajnego, ale gdyby ten tytuł wyszedł w połowie lat 90., to miałby status kultowego.

NEW SUPER MARIO LAND



Powstająca z okazji 30-lecia premiery Super Mario Land (wersja na GB) gra, która pozornie wygląda jak romhack, ale w rzeczywistości była to „robota własna” kochającego Nintendo fana. Stylistyka tej pozycji przypomina połączenie Mario z epoki Wii z Donkey Kongiem, ale trzeba przyznać, że całość prezentuje się całkiem dobrze. Gra się w to również zaskakująco nieźle, biorąc pod uwagę, że robiła to jedna osoba. Projekt, ze względu na kwestie praw autorskich, nie jest dalej rozwijany.

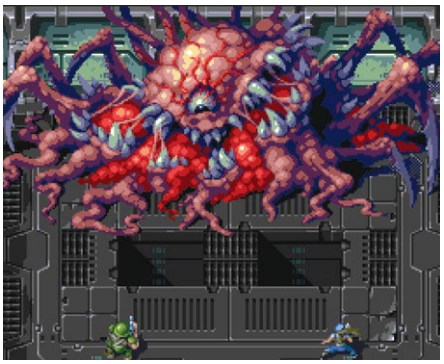
UNHOLY NIGHT – THE DARKNESS HUNTER

Stworzona przez byłego członka SNK bijatyka 1 na 1, która została oficjalnie wydana na SNES-a. Sama gra to typowa wariacja na temat tytułów takich jak Guilty Gear czy pozycji ze stajni SNK – sześciu wojowników (plus boss), system walki typowy dla fighterów na SNES-a, combosy, kilka trybów i fajnie prezentująca się oprawa. Mechanika walki nie jest zbyt głęboka i nawet SNES ma lepszych przedstawicieli tego gatunku, ale jak na retroprojekt z 2017 r. mamy tu do czynienia z czymś ponadprzeciętnym.

SYDNEY HUNTER AND THE CAVERNS OF DEATH

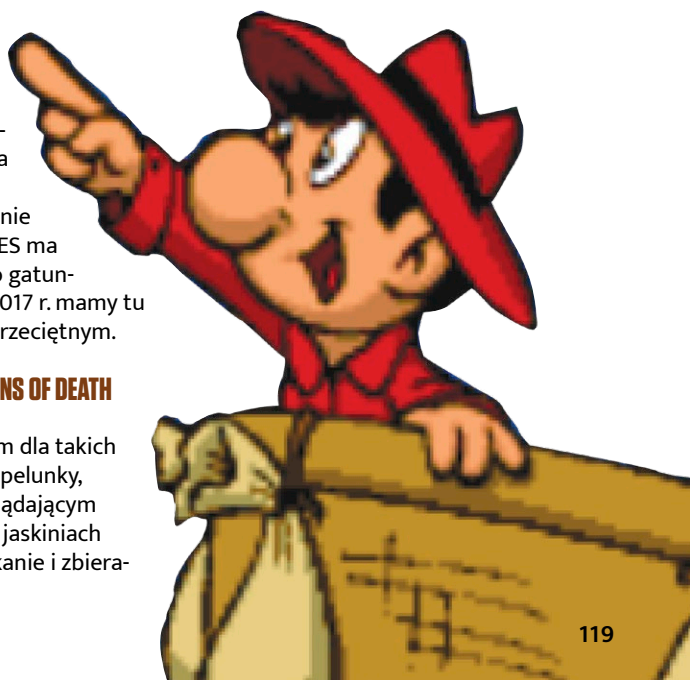
Platformówka będąca hołdem dla takich gier jak Rick Dangerous czy Spelunky, czyli po prostu bieganie wyglądającym jak Indiana Jones typkiem po jaskiniach i unikanie przeciwników, skakanie i zbieranie gratów. Ten tytuł pojawił się nie tylko na SNES-ie, ale konwersja na tę platformę wyszła naprawdę zacnie – gra się w to przyjemnie i ewidentnie widać, że w fanowskich projektach nie potrzeba zbyt wielu wodotrysków.

XENO CRISIS



Legenda nowych gier wychodzących na stare platformy. Wersja na SNES-a pojawiła się dopiero w kwietniu 2024 r. i korzysta z dodatkowego chipa, co czyni z niej trochę bardziej dopracowaną wersję w porównaniu do oryginału na Mega Drive'a. A sama gra? To shooter „z góry” w stylu Smash TV, gdzie przechodzimy przez kolejne komnaty i strzelamy do tabunów alienów. Świetny gameplay, boska oprawa i możliwość zabawy we dwóch – mistrzostwo i gra warta posiadania „w oryginale”.

Inne gry homebrew warte uwagi: Classic Kong Complete, Hind Strike, Skipp and Friends: Unexpected Journey, Socks the Cat Rocks the Hill, Super Road Blaster. ★ **Dżujo**



BŁĘKITNE NINTENDO, CZERWONY EKRAN
STRATEGIA, KTÓRA DOPROWADZIŁA DO OGROMNEJ PORAŻKI

Myślę, że termin „strategia błękitnego oceanu” („blue ocean strategy”) jest zatwardziałym czytelnikom publicystyki okołogrowej doskonale znany, a jego związek z Nintendo – oczywisty. Bardzo często przywołuje się właśnie firmę z Kioto, by teorię W. Chana Kima i Renee Mauborgne’a (przedmiot bezdyskusyjnego, globalnego bestsellera o niezaskakującym tytule „Strategia błękitnego oceanu”) banalnie zobrazować.

Na szybko zatem raz jeszcze: owa strategia odnosi się do rezygnacji z konkurencji bezpośredniej i poszukiwania obszarów „niezbadanych”, dzięki którym przy niskich kosztach można odnosić duże sukcesy. Po naszemu: odejście od wojny konsolowej, od walki na prędkości, osiągi i rozdzielczości, by znaleźć własną, niebraną wcześniej pod uwagę niszę. Nintendo połowy lat zerowych staje się wzorcowym przykładem poszukiwań błękitnych oceanów, a niewyobrażalny sukces obu wynikających z tej strategii eksperymentów – Wii i DS-a – nie tylko zapewnił spółce zaplecze na przyszłą superporażkę Wii U, lecz również zmienił oblicze branży na zawsze. Dekadę z okładem później, zamiast stawać do ostrej rywalizacji z PlayStation 4/Xboksem One (którą Nintendo po prostu by przegrało, nie oszukujmy się), produkuje Switcha, by ponownie przewartościować cały rynek, czego wystarczającym symbolem niech będzie korowód switchopodobnych systemów, z jakimi teraz będzie musiał konkurować Switch 2. Nawet to Wii U, choć kompletnie zaprzepaszczone, obierało kierunek na „błękitne” wody. Bardzo lubiłem tę konsolę i ubolewam, że na Wii U Extreme nie mamy co liczyć.

Pierwszy Chłopiec

Żeby zgodzić się z popularnym założeniem, że Nintendo od 20 lat tak ciekawie manewruje w medium poprzez unikanie oceanów „czerwonych”, silnie zdefiniowanych obszarów rynku o dużej bazie zdefiniowanych konsumentów (Wii było hitem, bo było „dla każdego, kto nie był graczem”, nieprawdaż?), trzeba zauważyć, iż najpierw odniosło porażkę właśnie na „czerwonych”. GameCube, choć retrospektywnie kochany (na pewno bliższy swojego własnego numeru specjalnego!), sprzedał się nawet odrobinę gorzej od oryginalnego Xboksa – sprzętu również blednącego w starciu z królem generacji, PlayStation 2. Nintendo 64, podobnie uwielbiane, wyciągnęło ledwo trzecią część Szaraka. A zatem odkąd rynek urósł, dając zielone światło nowej, młodszej, agresywniejszej konkurencji, Nintendo nie potrafiło walczyć z nią na równi. Lata (S)NES-a miały, niestety, już nie powrócić. Zgodnie z tą logiką wychodzi nam,

że „przełączenie" całej korporacji na strategię błękitnych oceanów uratowało ją przed (wydawałoby się) nieuniknionym upadkiem. Nie rozumiem jednakże, dlaczego stosuje się takie uproszczenie w przypadku firmy, której polityka zawsze doceniała błękit.

Czwarta generacja konsol, do której należał SNES, układa się niemal od linijki, zajmując na osi czasu pierwszą połowę lat 90. Super Nintendo było rzeczywiście sprzętem zaprojektowanym z myślą, którą w uproszczeniu streścilibyśmy do „to samo, ale dużo lepiej", a przez to również rozumieć możemy „dla tych samych, tylko lepiej". W pewnym sensie takie PlayStation 2 oglądane w zestawieniu z PSX-em. Niemniej lata życia 16-bitowego systemu są jednocześnie okresem silnej ekspansji pełnoprawnej konsoli przenośnej, Game Boya, który powstał w wyniku ostrego starcia Gunpeia Yokoia, próbującego wtedy stworzyć bezpośrednią kontynuację zabawek z serii Game & Watch, oraz „wygranego" Satoru Okady, głęboko wierzącego w system o dużo dłuższym okresie przydatności, coś technicznie zaawansowanego na tyle, by zasługiwać na miano „przenośnego NES-a". Można polemizować, czy na przełomie lat 80. i 90. inwestycję w rynek konsolek przenośnych, dotychczas zdominowany przez urządzonka oferujące co najwyżej imitację doświadczenia salonu arcade, lecz niewątpliwie wcześniej *istniejący*, można uznać za wyprawę na błękitne wody. Biorąc jednakże pod uwagę fakt, jak wielką rewolucję spowodował Game Boy (albo sam przenośny Tetris...), jak przedefiniował ten rynek – warto wziąć tę perspektywę pod uwagę.

Drugi Chłopiec

To wówczas rodzi się dwusystemowa poetyka pracy całego Nintendo, dzieląca wewnętrzne zespoły deweloperskie na te dbające o platformę stacjonarną (Nintendo 64 aż do Wii U) i przenośne „rodzeństwo" (najpierw rodzina Game Boyów, później moje ukochane DS-y). Ale kto wie, być może zamiast „dwu-", pisalibyśmy dziś o „trójsystemowej" poetyce. To za czasów SNES-a bowiem w Nintendo rozpoczęły się prace nad trzecią odnogą konsolową, ani ciągiem dalszym „domowej" wojny na bity, ani kontynuacją kieszonkowej wygody Game Boya. Iskra rozpalona na styku kiełkujących rewolucji technologicznych – dokładnie amerykańskiej spółki RTI i jej wynalazku Private Eye: czerwono-czarnego wyświetlacza LED mocowanego do głowy niczym wizjer z „Dragon Balla" – oraz popkulturowej, filmowej zajawki na „cyfrową przyszłość" wirtualnej rzeczywistości. Zapałkę złapał raz jeszcze Gunpei Yokoi, bliski przejścia na emeryturę, niespodziewanie porażony rozrywkowym potencjałem „Oczka". „Mam swoje wątpliwości co do przyszłości Nintendo, jeśli firma dalej będzie podążać w tym samym kierunku gier wideo" – pisał w swojej książce „Gunpei Yokoi Game Pavilion". „Jeśli ekrany telewizyjne osiągnęły limit swojego potencjału, czy 3D nie jest jedyną [pozostałą] opcją?".

TO ZA CZASÓW SNES-A W NINTENDO ROZPOCZĘŁY SIĘ PRACE NAD TRZECIĄ ODNOGĄ KONSOLOWĄ

Ano właśnie. Największą fascynację legendarnego twórcy budziło stereoskopowe 3D, które w połączeniu z formą „lornetki" zrodziło pomysł na dominującą czerń, mającą zamazywać granice obrazu, imitując poszukiwaną przez główny nurt „rzeczywistość wirtualną". Nie zważał na ewentualne problemy wynikające z patrzenia wyłącznie w jaskrawą czerwień (najtańszy LED; poza tym kolorowe ekrany LCD w fazie testów psuły wrażenie 3D) w kompletnej ciemności, na konieczność wywalenia technologii śledzącej ruchy głowy (stąd legendarne „nóżki"), na przeciągający się niewyobrażalnie czas produkcji. W ciągu czterech lat (!), jakie zespół Yokoia poświęcił projektowi „VR32", Nintendo zdążyło zbliżyć się do pełnoprawnej konsoli piątej generacji – zdecydowanie „czerwonej", w tym metaforycznym znaczeniu, biorącej bezpośredni udział w kolejnej kampanii wojny konsolowej (a dodatkowo „winnej" narodzin nowej siły tej wojny!). To, do czego należało zdegradować początkowo zjawiskowy, aczkolwiek o wiele za drogi w produkcji masowej wynalazek, miało na tyle rozczarowywać Japończyka, że sprzeciwiał się ostatecznej premierze Virtual Boya. Rzeczy wymykającej się ramom istniejących rynków konsolowych, tworzonej bez nadzoru decydentów Nintendo, ale bardzo niewygodnej w perspektywie nadchodzącej „sześćdziesiątki czwórki".

Krótkotrwały koniec dzieciństwa

Trzeci filar konsolowej polityki Nintendo oficjalnie powstaje w lipcu 1995 r. Na chwilę przed świętami Bożego Narodzenia Virtual Boy został już wycofany z produkcji, przechodząc do historii jako jedna z najgorzej sprzedających się konsol w dziejach. Jego pełna biblioteka liczy sobie 22 pozycje (w tym może pięć przyzwoitych). Na świecie istnieje (prawdopodobnie) mniej niż milion egzemplarzy, z czego część wymaga naprawy. Wystarczy jednak trafić na dowolny konwent retro, gdzie stoi ta (działająca) paskuda, by wybić sobie z głowy jakiekolwiek polowania na serwisach aukcyjnych. Możemy zakładać, że katastrofa sprzętu była ostrą lekcją nowoczesnego biznesu dla Yokoia, który wrócił do klasycznych konsolek przenośnych, nadzorując produkcję Game Boya Pocketa dla Nintendo, a niedługo przed tragiczną śmiercią na autostradzie 4 października 1997 r. – WonderSwana dla Bandai.

Kilka lat temu, odnosząc się do wciąż popularnej strategii błękitnego oceanu, Forbes opisał trzy potencjalne rodzaje ryzyka, które należy brać pod uwagę, ruszając na nieznane wody: bycie zjedzonym, zanim tam się dotrze, wypłynięcie za daleko oraz brak ryb. Wszystkie trzy zadziałały na niekorzyść Virtual Boya, ale obserwując działania Nintendo, spółka ewidentnie brała to pod uwagę, zakopując sprzęt w niepamięci tak skutecznie, że wydaje się figlem w stylu niedawnego Labo, a nie efektem olbrzymiego przedsięwzięcia. W nintendowskim multiwersum musi istnieć rzeczywistość, w której czerń i czerwień symbolizują alternatywną rewolucję połowy lat 90. Póki tam nie zajrzymy, powinna nam wystarczyć biblioteka SNES-a. Niewstrząśnięta „trójwymiarowym" eksperymentem ani odrobinę. Tylko tego Wario trochę żal... ✶ **Piechota**

VIRTUAL BOY WARIO LAND

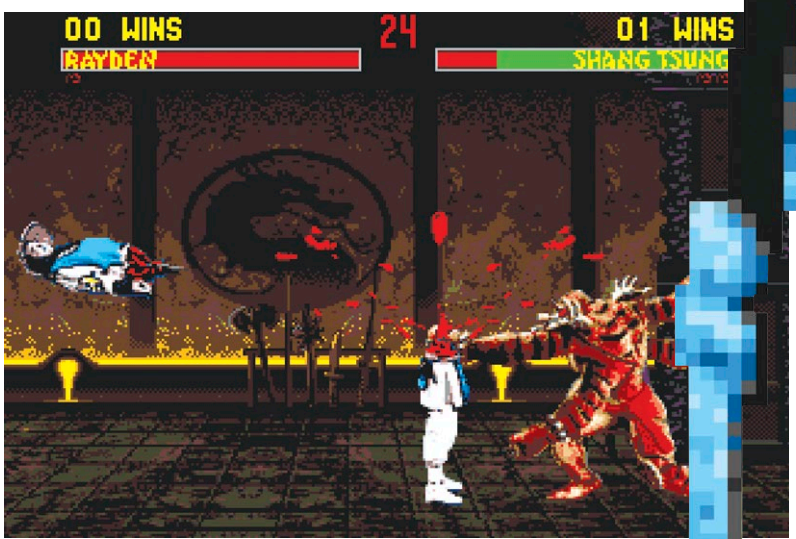
Skoro do tekstu zainspirował przede wszystkim Virtual Boy, skorzystajmy z okazji i wskażmy najlepszą grę z malutkiej biblioteki konsoli (drugą w moich oczach byłoby Jack Bros. od Atlusa). Chcąc nadrobić platformową serię z wąsatym antybohaterem, nie można ominąć jej nieoficjalnej dwójki, tej czerwono-czarnej właśnie. Jest to o tyle ciekawe, że nienumerowane Wario Land buduje logiczny pomost między bardziej „mariopodobnym" poprzednikiem a otwartą, nietuzinkową kontynuacją. I pięknie się tę ewolucję dzięki kontaktowi z dwu-, może trzygodzinną częścią „zapomniana" obserwuje.

IDSA
W IMIĘ CENZURY

Z czego słynie Nintendo? Zastanówmy się. Fenomen gier imperium Yamauchich na przestrzeni pokoleń opiera się na wyobrażeniu szczęśliwych rodzin rozpływających się nad setkami gier z udziałem Mario, Samus, Linka i reszty nintendowskiej watahy. Do połowy lat 90. liczące ponad wiek przedsiębiorstwo pozostawało bardzo restrykcyjne w kontekście przemocy ukazywanej w growym medium, aby jego podstawowa funkcja, czyli interaktywność, pozostawała moralnie niezachwiana. Wszystko się zmieniło, gdy na arenę wkroczyły dwa tytuły niestroniące od obsceniczności, przesadnego gore'u i seksu. Z perspektywy amerykańskiego Senatu taka postawa była niedopuszczalna. Jaką rolę odegrało w tej batalii Nintendo?

Mocny, moralny kręgosłup Nintendo nie mógłby zostać ot tak wyrwany. Bo skoro piszemy o rwaniu kręgów, nic bardziej nie raziło w oczy idealistów niż sceny z gry Mortal Kombat. Za pośrednictwem Midway niejaki Ed Boon, prywatnie miłośnik Street Fightera II, wyszedłszy przed szereg, zaproponował turniejową koncepcję pojedynków na śmierć i życie przypieczętowanych brutalnymi finiszerami. „Nie mówimy już o Space Invaders czy Pac-Manie" – głosił demokrata Joe Lieberman ze stanu Connecticut. Tego dnia, tj. 1 grudnia 1993 r., oczy dziennikarzy skierowane były na niego i Boba Keeshana, ulubieńca młodszej części publiczności.

W Waszyngtonie zwołano konferencję prasową w celu publicznej debaty o przemocy w grach w ramach standaryzacji przepisów określających jej ukazywanie. „Prowadzimy dyskusję na temat gier gloryfikujących przemoc i uczących dzieci czerpania przyjemności z tak podłej koncepcji" – kontynuował Lieberman. Z historycznej perspektywy nie była to nowość. Przemysł gier w latach 80. borykał się z protestami po angielskim debiucie Raid over Moscow, oburzeniem grą Death Race czy wreszcie sprzeciwami wobec pornograficznego Custer's Revenge. Gry jednak wyewoluowały w kontekście digitalizacji, a politycy wzięli się za temat na poważnie. Scorpion, Sonya, Sub-Zero – plejada zawodników Mortal Kombat przypominała ludzi dzięki wykorzystaniu sprite'ów. Wydawca gry, firma Acclaim, notował rekordowe przychody, gdy start sprzedaży przekroczył oczekiwania („Mortal Monday"). Naturalnie gra musiała pojawić się na wszystkich popularnych platformach, a Super Nintendo oznaczało przecież wielomilionową klientelę.



„Grafika nie umywa się do wersji gry na SNES-a, lecz swobodniejsze sterowanie i gameplay wraz z możliwością odblokowania krwi czynią kartridż z grą dla Segi Genesis zwycięzcą" – napisano w recenzji Mortal Kombat na konsolę Segi (GamePro, 1993). Jeden port spowodował, że Nintendo stało się inicjatorem zmian na amerykańskim rynku gier. Lincoln wspominał, że do firmy notorycznie dzwonili gracze domagający się umieszczenia w tytule krwi i Fatality. I choć Ninny twardo obstawało przy swoim – sequel, Mortal Kombat II pojawił się na Super Nintendo w nienaruszonej formie. Tylko wtedy istniała już IDSA – formalne zabezpieczenie.

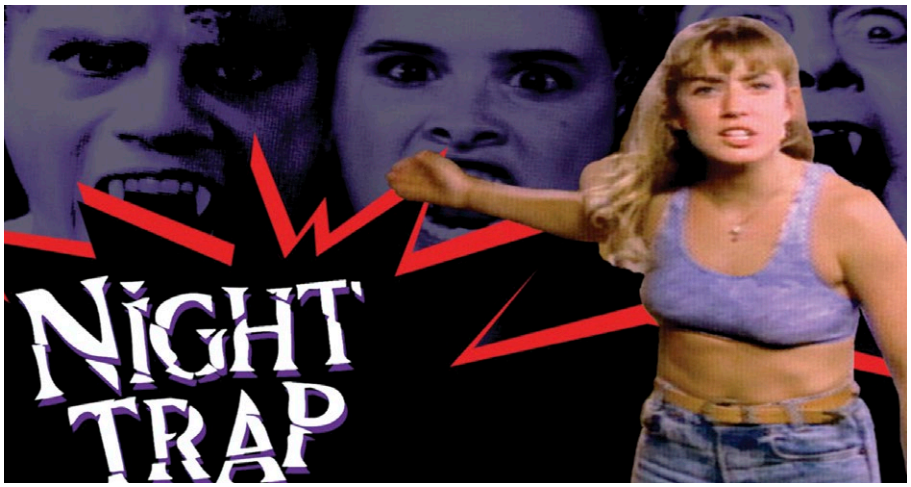
Howard Lincoln, szef amerykańskiej dywizji Ninny, wybrał się na spotkanie z liderami Acclaim, aby ustalić szczegóły dotyczące wersji Mortal Kombat na SNES-a. Port ten miał ogromne znaczenie dla całego przemysłu. Tak, jeden port, w dodatku wykastrowany. Nintendo nie mogło pozwolić na promowanie brutalnych treści w jakiejkolwiek grze dostępnej na Super Famicoma. Było to wbrew moralnemu kodeksowi firmy. Lincoln postawił kilka warunków: zmianę koloru krwi i złagodzenie Fatality w przypadku wybranych zawodników. I tak Scorpion nie wyrywał kręgosłupów (moralnych, ha!) na oczach dzieci bawiących się w Mortal Kombat na Super Nintendo, a rodzice mogli odetchnąć z ulgą. Dla studia odpowiedzialnego za port, Sculptured Software, te restrykcje sprawiły problemy. „Zrobiliśmy wszystko, co w naszej mocy, aby uczynić grę najlepszą, jak tylko się da zgodnie z wytycznymi Nintendo" – przyznał Jeff Peters, dyrektor studia, w wywiadzie dla magazynu MEL. Opisał również clou tej opowieści. „Wszyscy byli przekonani, że ugrzecznione Fatality negatywnie wpłynę-

ły na sprzedaż gry w edycji SNES. Mówiono, że jeśli ktoś naprawdę chce pograć w Mortal Kombat, powinien sięgnąć po wydanie na konsolach Segi". I tutaj powinien zabić gong otwierający walkę. Nie pomiędzy Scorpionem i Sub-Zero, ale... Nintendo i Segą.

Lincoln kontra White

Polityczna presja przybierała na sile. Na tapet wzięto nie tylko Mortal Kombat, lecz również Night Trap firmy Digital Extremes, jedną z pierwszych gier wydanych w formacie CD-ROM. Szkoda, że amerykańscy urzędnicy atakowali tak epokowe pozycje. Produkcja Midway była pionierska pod kątem wyglądu oraz animacji postaci, a Night Trap zapewniła filmowe doświadczenie. Interaktywność gier nabierała nowego znaczenia zupełnie jak batalia wytoczona przez Liebermana. Jak zatem odnaleźć złoty środek? Postawić mur, granicę, aby nikt nie czuł się dotknięty? Odpowiedź brzmiała: IDSA, której powstanie zawdzięczamy ostrej wymianie argumentów nie pomiędzy dyplomatami, lecz Howardem Lincolnem i Billem White'em Jr., wiceprezydentem amerykańskiego oddziału Segi. Ten słowny pojedynek odbył się 9 grudnia 1993 r. i stał się newralgicznym punktem w legislacji przepisów cenzorskich amerykańskiego rynku gier. Lincoln powołał się na podjętą kilka miesięcy wcześniej decyzję o cenzurowaniu Mortal Kombat w wersji SNES i był skuteczny w argumentacji. Nintendo zarobiło mniej na sprzedaży gry poprzez redukcję aktów przemocy obecnych w Mortal Kombat, podczas gdy Sega kierowała się wyłącznie profitami i nie wykastrowała kultowej bijatyki. Bill White Jr. nie pozostawał dłużny, choć oficjalnie przegrał tę konfrontację. Jego odpowiedzią był elektorat Segi, czyli gracze nastoletni i starsi. Sega przygotowała nawet wymowny slogan: „Sega does what Nintendon't" – firma Sonica robiła to, na co nie odważyliby się decydenci od legendarnych Mario Bros. White posunął się jeszcze dalej i wyciągnął jeden z pistoletów dołączanych do gier Nintendo, po czym miał powiedzieć: „Czy takie rzeczy nie uczą dzieci przemocy?". Joe Lieberman opowiadał się jednak po stronie Lincolna. Z prostego powodu: Night Trap.

Howard zyskał przychylność dzięki zapewnieniom, że produkcja o wabieniu uczennic przez krwiożercze wampiry przenigdy nie trafi na sprzęty Nintendo (oj, jednak trafiła ćwierć wieku później). White starał się odpierać zarzuty, tłumacząc, że Sega w ramach wolontariatu sama ustaliła próg wiekowy w grach. „Czeka pana długa droga ku przekonaniu mnie, że Night Trap ma jakąkolwiek wartość moralną" – orzekł Joe Lieberman, niczym sędzia tego pojedynku uderzający w gong kończący rundę. Senat po wysłuchaniu gorącej dyskusji nakazał powrót do obrad kilka miesięcy później, dokładnie 4 marca 1994 r. Starcie Lincolna z White'em zaalarmowało innych wydawców. Capcom, Electronic Arts, Konami, Namco, Sony i oczywiście Nintendo postanowiły utworzyć jednolity system klasyfikacji wiekowej. Producenci chcieli zapobiec działaniom proponowanym przez Joe Liebermana mającym na celu utworzenie Video Games Rating Act z 1994 r., rządowej regulacji dotyczącej cenzury w grach. Powołanie IDSA, Interactive Digital Software Association, okazało się trafną decyzją firm tworzących gry. Swoje trzy grosze próbowała dorzucić Sega, oferując standaryzację VRC (Videogame Rating Council, swoją autorską klasyfikację wiekową). Zaprotestowało Nintendo, a inni poszli w ślad za koncernem hydraulika. Przedstawiciele IDSA w lipcu stanęli przed amerykańskim Senatem, wychodząc z inicjatywą utworzenia systemu klasyfikacji wiekowej, ESRB (Entertainment Software Rating Board). Senat zgodził się i tym sposobem amerykański rynek gier został objęty rządowymi regulacjami. Powstanie IDSA jest wydarzeniem historycznym poprzedzonym polityczną dyskusją i konfliktem interesów pomiędzy Nintendo a Segą. Kto wygrał? Howard Lincoln pewnie z niedowierzaniem wraca pamięcią do obietnic dotyczących Night Trap. Gra pojawiła się w edycji Nintendo Switch. A Mortal Kombat? Sequel przeportowany na SNES-a w 1994 r. pozostał cenzuralnie nietknięty. Nintendo przeważało moralnie, lecz Sega i tak miała rację – biznes to biznes. IDSA powstała zatem nie tylko w imię moralności, ale też korzyści. ★ **Graba**



Night Trap. Obok Mortal Kombat była to druga gra na cenzorskim świeczniku pierwszej połowy lat 90. Jeden z polityków sztabu Liebermana odkrył tytuł dzięki swojemu synowi i natychmiast powiadomił energicznego senatora. Lieberman przyjrzał się produkcji Digital Extremes i wiedział, że nadszedł czas, aby wytoczyć batalię przeciw dosadnym treściom w mediach interaktywnych.

NINTENDO PRZEWAŻAŁO MORALNIE, LECZ SEGA I TAK MIAŁA RACJĘ – BIZNES TO BIZNES

Senator Joe Lieberman w trakcie konferencji z grudnia 1993 r. Polityk dzierżył w dłoni pistolet dołączany do jednej z gier japońskiego Konami. Zabawne, że nie uznał podobnego zachowania ze strony White'a, który usiłował podważyć cenzorskie kompetencje Nintendo z Howardem Lincolnem na czele. Czy to ta cała polityczna hipokryzja? Lieberman uchodził za bardzo wpływowego polityka w Stanach Zjednoczonych. Zmarł w marcu ub.r.

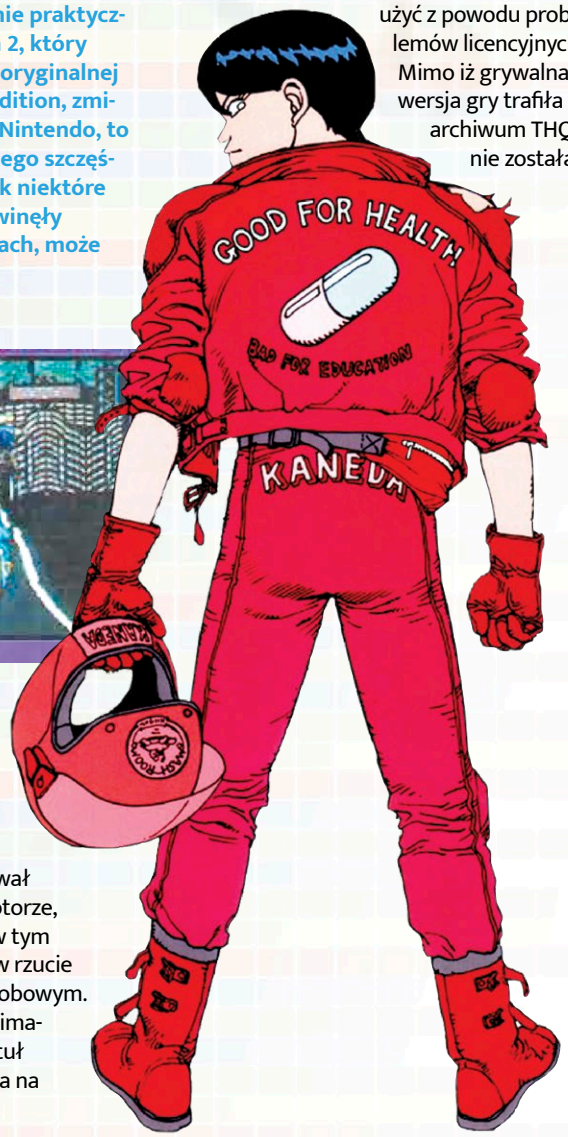
BYŁA SOBIE GRA

KATALOG GIER ANULOWANYCH

SNES, podobnie jak każda inna konsola, doczekał się masy gier, których się... nie doczekał. Liczba anulowanych lub przeniesionych na inne platformy projektów jest przeogromna, a biorąc pod uwagę, że był to jeden z najgorętszych okresów w historii naszej branży, zmieniały się nośniki i możliwości sprzętu, a grafika 2D ustępowała miejsca tej trójwymiarowej, deweloperzy i wydawcy w pogoni za pieniądzem, nowoczesnymi rozwiązaniami, a czasem również ambicją zostawili za sobą 16-bitowe cmentarzysko gier. I choć zdarzały się i cuda, jak wydanie praktycznie już straconego Star Foksa 2, który w 2017 r. trafił ostatecznie w oryginalnej wersji na Super NES Classic Edition, zminiaturyzowaną retrokonsolę Nintendo, to opisane poniżej projekty takiego szczęścia nie miały. Choć widząc, jak niektóre zakopane na SNES-ie gry rozwinęły skrzydła na kolejnych konsolach, może jednak miały?

AKIRA

Akira (MCD), Action.



„Akira" to mokry sen każdego, zagorzałego fana anime. Tak się składa, że na podstawie animacji z 1988 r. miała powstać gra na SNES-a i Mega Drive'a, w tym również Segę CD. Projekt był grywalny, oferował zarówno sekcje jeżdżone na motorze, platformowe, jak i strzelaniny, w tym poziomy widziane z boku, jak i w rzucie izometrycznym czy pierwszoosobowym. Nie brakowało efektownych animacji nawiązujących do filmu, a tytuł był dostępny do przetestowania na targach CES w 1994 r. Chodziły też plotki, że wersja na SNES-a miała być w odróżnieniu od pozostałych klasyczną platformówką. Gdy twórcy gry, Black Pearl, przerzucili prawa na THQ, licząc na zastrzyk gotówki, słynny wydawca okazał się koniem trojańskim dla projektu. Nie rozumiał ograniczeń sprzętowych konsol, wymagając od ekipy niemożliwych do zrealizowania tasków, co doprowadziło do odejścia głównego programisty, za którym niedługo potem poszli kolejni deweloperzy. Co gorsza, 16-bitowej wersji ścieżki dźwiękowej z filmu nie można było użyć z powodu problemów licencyjnych. Mimo iż grywalna wersja gry trafiła do archiwum THQ, nie została nigdy wydana, a projekt nie tyle anulowano, ile po prostu porzucono.

BABY'S DAY OUT

Jeśli wychowaliście się w latach 90., to zapewne kojarzycie doskonale filmy pokroju „I kto to mówi?" czy „Brzdąc w opałach", których bohaterami były dzieci. Były to też czasy, gdy na kasetach VHS z filmami nagrywano różne trailery i reklamy, zanim w ogóle wymyślono, by bloki reklamowane przerywały nam seanse w telewizji. I właśnie na wydaniu VHS z filmem „Brzdąc w opałach" można było zobaczyć spot zapowiadający grę na jego kanwie. Ba, w połowie lat 90. redakcje dostały nawet wersje recenzenckie – gra polegała na kontrolowaniu kursora, za pomocą którego należało chronić małego łysielca przed kłopotami. Produkcja ostatecznie nie trafiła na rynek, co akurat w tym wypadku mogło okazać się zbawienne dla nerwów i portfeli graczy, bo nieliczne recenzje sugerowały, że nie był to tytuł wart złamanego klocka Duplo.

DREAM: LAND OF GIANTS

Jeden z przykładów gry, która choć przerzucona ze SNES-a na Nintendo 64, ostatecznie nigdy nie wyszła, ale przysłużyła się innym po śmierci, oddając swoje „wirtualne organy". O co chodzi? Już tłumaczę. Rare, swego czasu studio będące okrętem flagowym Nintendo, chciało doświadczenia z zabawą z 3D przenieść z Donkey Kong Country na inne gatunki gier. Dream: Land of Giants miało być grą RPG o młodym chłopcu i jego pupilach – psie Dingerze i papudze Billym – który walczył z piratami w baśniowej konwencji. Inspiracja przyszła z japońskich RPG-ów i przy-

godówek LucasArts. Ale gdy projekt rozrósł się do tego stopnia, że nie był możliwy do zrealizowania na SNES-ie, przerzucono go na Nintendo 64, zastępując chłopca najpierw królikiem, a następnie... niedźwiedziem Banjo. Gdy jednak ekipa z Rare zobaczyła w akcji Super Mario 64, uznała, że ich projekt wygląda na przestarzały. Porzuciła nad nim pracę i zaczęła tworzyć nową grę, tym razem inspirowaną trójwymiarowym Marianem. A co z Banjo? To właśnie ten „wirtualny organ" – zespołowi spodobała się ta postać i niedługo potem świat zagrał w Banjo-Kazooie na N64, do którego trafiły też inne elementy z Dream, jak główny antagonista, kapitan Blackeye. W gamedevie, jak w przyrodzie, nic nie ginie!

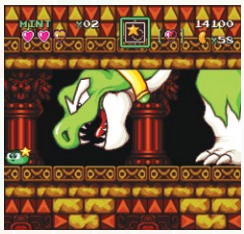
FINAL FANTASY VII

Wiele mówiło się o tym, że Square „zdradziło" Nintendo, bo Final Fantasy VII, jedna z najważniejszych gier w dziejach gatunku jRPG, wydana została nie na Nintendo 64, tylko na pierwsze PlayStation. Mało kto jednak wie, że pierwotnie siódemka, nad którą pierwsze prace ruszyły w 1994 r., powstawała z myślą o SNES-ie. To nie wszystko – gra, podobnie jak Final Fantasy VI, utrzymana była w formule 2D, ale miała wykorzystywać grafikę prerenderowaną podobną do tej z Donkey Kong Country. Gdzieś obok możecie nawet zobaczyć screen z bardzo wczesnej wersji, w której wykorzystano jeszcze postacie z Final Fantasy VI. Potem planowano, że historia będzie się rozgrywać między innymi w Nowym Jorku na przełomie wieków skupiając na opowieści detektywistycznej, co z dzisiejszej perspektywy wydaje się dość kuriozalne. Głównym powodem, dla którego nie dostaliśmy siódemki w takiej formie, był... Chrono Trigger. Square traktowało ten projekt jak mesjasza gier wideo, więc przerzucono większą część zespołu pracującego nad Final Fantasy VII do ekipy, która kończyła przygody Crono. Część z pomysłów, w które zamierzano ubrać siódemkę, trafiło do innych gier, że wspomnę scenerię Nowego Jorku wykorzystaną w Parasite Eve czy czarodziejkę Edeę, której zgrabna pupa wylądowała ostatecznie w Final Fantasy VIII. Po wydaniu Chrono Triggera ekipa wróciła do prac nad FFVII, ale wówczas Yoshinori Kitase odpowiedzialny za projekt słusznie zauważył, że franczyza została z ręką w pikselach po sam łokieć i musi podążyć z duchem polygonalnej rewolucji na nowych systemach. Reszta to już historia.

GOLDENEYE 007

Gdy myślimy dziś o Nintendo 64, na myśl przychodzi wiele ikonicznych gier, a jedną z nich jest pierwszoosobowa strzelanina Goldeneye 007. Nintendo kupiło prawa do pierwszego filmu o Bondzie z Pierce'em Brosnanem w momencie, gdy obraz był jeszcze w produkcji, powierzając stworzenie gry na jego podstawie firmie Rare. Brytyjskie studio zasłużyło na szacunek Nintendo świetnym Donkey Kong Country i pierwsza wersja GoldenEye 007 miała wyglądać podobnie do przygód słynnego goryla, wpasowując się w gatunek popularnych platformówek. I miała rzecz jasna wyjść na SNES-a. Aby grafika była realistyczna, postawiono na prerenderowane tła (w latach 90. był to chyba najlepszy sposób), a twórcy gry udali się nawet na plan filmu, by na własne oczy zobaczyć scenerie, gadżety i kultowe już dziś samochody. Po konsultacjach z Nintendo podjęto jednak decyzję, by projekt przenieść na nadchodzące Nintendo 64, zamieniając platformówkę na strzelaninę widzianą z perspektywy pierwszej osoby, choć w tamtym momencie studio nie posiadało nawet development kitów nadchodzącej konsoli Ninny. Czas pokazał, że ryzyko się opłaciło.

JELLY BOY 2



To teraz mały mindfuck. Pierwszą część dwuwymiarowej platformówki Jelly Boy na SNES-a, pozwalającą wcielić się w galaretowatą fasolkę, stworzyła firma Game Freak, dziś znana jako ojciec i współwłaściciel serii Pokémon. Tymczasem wydawcą gry było Sony Imagesoft, które niedługo potem zostało połączone z Sony Computer Entertainment of America (SCEA), porzucając konsole Nintendo na rzecz wspierania rodzącego się PlayStation. Sequel Jelly Boy 2 na SNES-a miał wprowadzić sześć grywalnych postaci z unikalnymi umiejętnościami i nieliniową rozgrywkę na wzór Mega Mana, a nad projektem czuwał sam Satoshi Tajiri, twórca Pokémonów. Po słynnym sporze Nintendo z Sony ojcowie przyszłego PlayStation wycofali się ze wsparcia wydawniczego projektu praktycznie tuż przed premierą, choć samo Game Freak nie strzeliło focha i jeszcze w 1999 r. współpracowało z Sony przy wydaniu gry Click Medic, ale już na PSX-a. Prototyp Jelly Boy 2, który wyciekł po latach do sieci, został oceniony przez graczy bardzo entuzjastycznie, tym większa szkoda, że oficjalnie zakopano go żywcem.

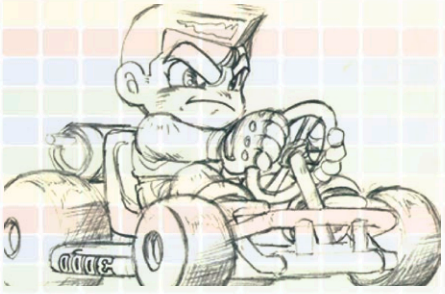
KID KIRBY

Czy muszę Wam przedstawiać taką firmę jak DMA Design? Kiedyś mówiło się o nich „twórcy Lemmings", dziś to po prostu Rockstar North, najwięksi madafakerzy na dzielni, których każde pierdnięcie komentuje cały świat, w tym redaktorzy PSX Extreme. Tak, ojcowie Grand Theft Auto pracowali dla Nintendo nad grą platformową, prequelem przygód Kirby'ego. Tytuł miał przedstawić nam wizerunki postaci jak Kirby czy Dedede w młodszych wersjach, a ten pierwszy miał nawet dostać w pakiecie włosy. Co poszło nie tak? Gra miała być pokazem możliwości myszki do SNES-a, ale z racji tego, że gryzoń szału nie zrobił, zalegając na półkach sklepowych, Nintendo postanowiło projekt zakopać, nim złoży jaja. Zwłaszcza gdy okazało się, że granie padem zamiast myszki to nie jest dobra wizytówka młodego połykacza wszystkiego. DMA Design musiało przełknąć gorycz porażki, ale myślę, że finalnie wyszli na swoje, prawda?

KILLER INSTINCT 2 / FX FIGHTER

Za historią KI2 nie kryją się dramaty albo przynajmniej nic o nich nie wiemy. Killer Instinct 2 od Rare powstawało na SNES-a, co więcej, gra była już ukończona i gotowa do premiery, ale Nintendo wyciągnęło wtyczkę. Albo inaczej – przepięło ją, bo zmodyfikowana wersja pojawiła się na Nintendo 64 jako Killer Instinct: Gold. Nie wspominając oczywiście o odsłonie na automaty, gdzie dwójka hulała, aż trzeszczało. Nintendo „zawdzięczamy" też anulowanie gry FX Fighter. Trójwymiarowa bijatyka, pierwotnie przeznaczona na SNES-a i wykorzystująca procesor Super FX, nad którym Argonaut, twórcy Star Foksa, współpracowali z Nintendo, została zaorana przez... port pierwszej części Killer Instinct na SNES-a. Nintendo anulowało grę, aby nie doszło do sytuacji, w której dwie bijatyki próbowałyby jeść z jednego koryta w tym samym czasie. Tytuł nie trafił jednak do śmietnika – ucieszył użytkowników DOS-a i akceleratorów 3D. Jaki sprzęt, taki Tekken!

KUNIO-KUN KART / POLO

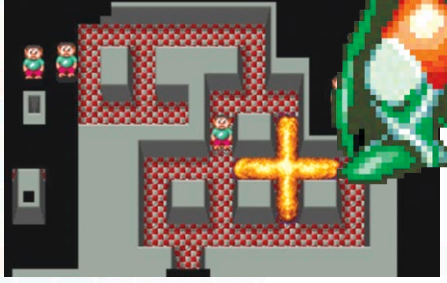


Kunio-kuna zna każdy szanujący się posiadacz Pegasusa, a jak nie zna, to lepiej niech siedzi cicho, bo przyjdzie Kunio i zasadzi mu kopniaka z półobrotu albo zdzieli strzałem-rybą między oczy. O ile jednak na NES-ie (naszym Pegasusie) mogliśmy zagrywać się nocami w Goala 3, koszykówkę, hokeja i inne kultowe gry sygnowane marką Technos Japan, o tyle na SNES-ie seria wyraźnie podupadła. Twórcy planowali ją ratować produkcją na wzór Super Mario Kart, którą byli zainspirowani (i oczywiście zdążyli policzyć, że jest w tym pieniądz). Było to zresztą dobrym pomysłem, bo marka eksperymentowała wcześniej z różnymi szalonymi wariacjami gatunkowymi, a karykaturalne postacie idealnie pasowałyby do wyścigów małych bolidów. Inną produkcją, która również miała trafić na SNES-a, było Kunio-kun Polo, szalona gra sportowa, w której przeurocze postacie grałyby mecze w polo. W tej odsłonie nie miało być jednak „kuni", bo te zastąpiono kotami, psami, a nawet trzodą chlewną, czyli pisząc prostym językiem – świniami. Ależ ja bym chciał w to zagrać. Plany były ambitne, ale obie gry nigdy nie weszły w fazę produkcyjną, między innymi ze względu na problemy finansowe Technos, które w 1996 r. ogłosiło bankructwo.

MISSION IMPOSSIBLE

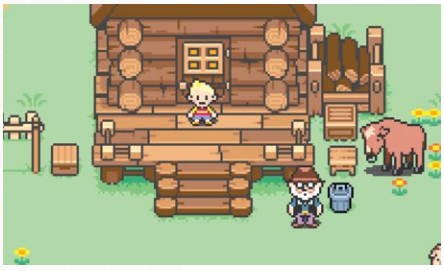
W 1996 r. znana z wydawania gier na licencjach filmowych firma Ocean Software ogłosiła, że upolowała kolejną ofiarę – prawa do gry na podstawie filmu „Mission Impossible" z 1996 r. Tytuł miał trafić między innymi na SNES-a, a sam gameplay przypominał uznanego i szanowanego Flashbacka od Delphine Software. Pespektywa 2D, trochę strzelania, trochę skakania, trochę łamigłówek. Nawet Tom Cruise w 16-bitowej wersji przypominał swój realny odpowiednik. Był jednak rok 1996, rynek oddychał już trójwymiarową grafiką i takimi konsolami jak PlayStation i Nintendo 64, więc twórcy uznali, że to właśnie na te platformy przerzucą projekt. Wyszła z tej kombinacji całkiem udana gra.

MOLOTOV MAN



Studio Sensible Software kojarzymy raczej z Amigą, wszak to właśnie na niej zagrywaliśmy się do upadłego w Sensible Soccer czy Cannon Fodder. W roku 1993, gdy brytyjskie studio zaczęło rozumieć, że dni Atari i Amigi są już policzone i trzeba polubić się bliżej z konsolami, rozpoczęło prace nad grą Molotov Man na SNES-a. Inspirowana japońskimi produkcjami pozycja wyglądała jak Bomberman od Hudson Soft, z tą jednak różnicą, że główny bohater zamiast bomb używał... koktajli Mołotowa. Finalnie Bomberman mógł spać spokojnie, bo Człowiek Mołotow nigdy nie zaprezentował nam swoich supermocy. Ale może to i lepiej.

MOTHER 3



Dwanaście lat. Tyle trwał developing Mother 3, nad którym początkowo czuwali Shigeru Miyamoto i Satoru Iwata. Nintendo i HAL Laboratory, Inc. miały więc swojego Duke Nukem Forever, zanim stało się to modne. Więcej o tej serii przeczytacie w recenzji EarthBound (czyli Mother 2), warto jednak wiedzieć, że trylogia tego unikalnego RPG-a miała się zakończyć na SNES-ie, ale twórcy zachłysnęli się grafiką 3D po ujrzeniu Super Mario 64 (ta gra zabiła tyle marzeń i projektów!) i przerzucili tytuł na kolejną platformę. Sęk w tym, że skala gry urosła do tego stopnia, że zespół zmienił platformę na 64DD, urządzenie peryferyjne do Nintendo 64 umożliwiające zwiększanie pojemności wykorzystywanych nośników dzięki zastosowaniu specjalnych dyskietek. Mother 3 miało być wizytówką 64DD, ale po porażce urządzenia i ten plan spalił na panewce. Kolejne plany mówiły nawet o wydaniu produkcji w Ameryce pod tytułem EarthBound 64 na 256-megabitowym kartridżu, ale epopeja trwała dalej, bowiem projekt przerzucono na kolejną konsolę Nintendo – GameCube'a.

Myślicie, że to koniec? Duke lubi to! Kolejne miesiące nie przyniosły dobrych wieści, bo okazało się, że trójwymiarowa formuła nie służy marce. Gorące głowy Nintendo zdecydowały więc, że trzeba wrócić do grafiki 2D, jakby SNES 12 lat wcześniej jej nie oferował. Panowie, nie można było tak od razu? Ostatecznie Mother 3 trafiło na Game Boya Advance i zebrało przyzwoite noty, choć Japonii nigdy oficjalnie nie opuściło.

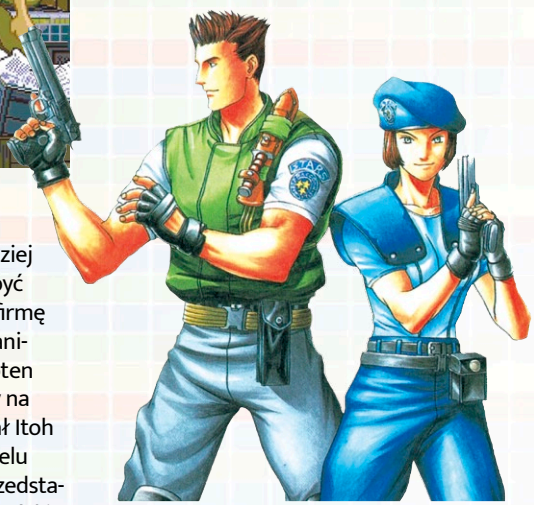
MY NEIGHBOR TOTORO

Niewiele wiadomo o tym projekcie poza faktem, że w planach opisywany był jako przygodówka. Jedna z najbardziej znanych animacji studia Ghibli miała być zaadaptowana na potrzeby gry przez firmę Tokuma Shoten, której słynne studio animacji było wtedy częścią. Tokuma Shoten produkowało już w tamtym czasie gry na bazie animacji, a za projektem optował Itoh Shigeyuki, artysta, który piksel po pikselu narysował obrazki, które miały być przedstawione Hayao Miyazakiemu. Słynny japoński reżyser musiał być nimi bardzo zainteresowany. Tak bardzo, że gra nigdy nie została oficjalnie zapowiedziana ani wyjęta z szuflady.

RAYMAN

Choć Ubisoft w czasach SNES-a nie był jeszcze gigantem, to w historii skasowanych projektów dorzucił swoje trzy grosze. I to z marką, która lata później stała się ikoną platformówek. Tak, Rayman powstawał na SNES-a jako platformówka 2D, choć zanim to się stało, tworzony był przez Michela Ancela na Atari ST. Michel widział jednak, że z tej platformy chleba nie będzie, więc zainteresował się zapowiedzianą przystawką SNES CD-ROM, która, jak wiemy, po konflikcie z Sony nigdy nie powstała. Ówczesny Rayman oferował tryb współpracy dla dwóch graczy na długo przed tym, gdy seria stała się wizytówką kooperacyjnych szpili. Historia w tej wersji miała się skupiać na losach jedenastoletniego chłopca o imieniu Jimmy, który wykorzystując krainy odkryte w swoim komputerze tworzył fantastyczny świat zwany Hereitscool. Ancel po skasowaniu SNES-a CD przerzucił swój projekt na Atari Jaguara, a Francuzi ostatecznie przydzielili projektowi dodatkowych deweloperów i dorzucili na waciki 15 mln franków, zatrudniając animatorów z firmy produkującej kreskówki. Jak wiemy, gra finalnie trafiła też na Segę Saturn i PlayStation, ale to już opowieść na inny artykuł.

RESIDENT EVIL



Tak, to nie przypadek. Jeszcze zanim Nintendo nawiązało romans z Capcomem, wydając Resident Evil 4 najpierw na GameCube'a, była szansa na to, że pierwsza część serii nie będzie wizytówką PlayStation, ale właśnie SNES-a. Niewielka, ale była. Gra pierwotnie planowana była jako duchowy spadkobierca, a nawet remake, innej produkcji Capcomu w klimatach survivalowego horroru – wydanego w 1989 r. Sweet Home. Uważanego zresztą przez niektórych za protoplastę całego gatunku. Jednym z głównych zadań Koji Ody, który dołączył wówczas do Capcomu, była właśnie praca nad Resident Evil na SNES-a, choć gra nazywała się jeszcze wówczas „horror game" (oryginalnie), a jej setting osadzony był częściowo w „piekielnym miejscu". Po premierze PlayStation Capcom przerzucił projekt na konsolę Sony, widząc większą moc, która pozwalała zaimplementować nowe mechaniki i zwiększyć skalę projektu. Choćby o animowane intro czy soczysty strzał w głowę z shotguna.

STEVEN SEAGAL IS THE FINAL OPTION

Zanim Steven Seagal stał się fanem marchewek i arbuzów z Białorusi, trochę tam w filmach pokopał. W Steven Seagal Is The Final Option, grze, którą miała wydać firma TecMagik, również sporo było kopaniny w konwencji beat 'em upa. Bohater kopał w krocze, odpalał combosy, strzelał, skradał się, rzucał nożami i próbował nawet skakać. Fabuła? W niedalekiej przyszłości Seagal traci swojego partnera, który tak jak on był runnerem. Za niecnym czynem mogła stać złowroga korporacja, więc Seagal wraz z nową partnerką (miała być grywalna), próbującą uratować swojego syna, ruszał spuścić manto rzezimieszkom, a nawet infiltrował laboratoria i reaktory. A wszystko to pod czujnym okiem aktora, również konsultanta fabularnego. Gra używała zdigitalizowanych obrazów niczym w Mortal Kombat, nad czym czuwał hollywoodzki zespół produkcyjny, w którego skład wchodzili reżyser, producent, aktorzy, tancerze, choreograf i projektant kostiumów, a w ciągu czterech dni zdjęć firma nakręciła ponad 10 tys. klatek akcji aikido Seagala. A potem wybiło szambo. Okazało się, że animacje faktycznie zostały nakręcone, ale nie przez Seagala, tylko jego sobowtóra, Grega Goldsholla, który został wybrany, bo był wysoki i coś tam wiedział o aikido. Seagal nie pojawił się w grze nie dlatego, że nie miał czasu – TecMagik było zbyt skąpe, żeby mu zapłacić, więc kupiło tylko wizerunek i nazwisko, a rzekomych konsultacji w sprawie fabuły nawet nie było. Zdjęcia dla wrogich postaci nakręcił przydzielony do projektu przez wydawcę producent, który zapłacił swoim kolegom i koleżankom, z którymi grał w rozbieranego pokera. Deweloperzy toczyli w pewnym momencie wojnę nie tylko z producentem i wydawcami z TecMagik, ale i drugą ekipą, która tworzyła równolegle wersję na Mega Drive'a i lubiła podkładać kolegom z edycji na SNES-a śmierdzące świnie.

Ta historia ma jeszcze głębsze szambo, ale jej finał był do przewidzenia – gra oficjalnie nigdy nie wyszła, choć jej prototyp w końcu wyciekł do sieci. ★ **Roger**

RELIKWIE SNES-A

Nawet wśród milionów sprzedanych kartridży istnieją tytuły, które są dziś czymś więcej niż tylko wspomnieniem dzieciństwa – są przedmiotem pożądania kolekcjonerów i inwestorów.

W świecie retro nie brakuje opowieści o grach, które dziś kosztują więcej niż nowy samochód. Niektóre pojawiły się wyłącznie na zamkniętych turniejach, inne były dostępne tylko w Japonii lub przez chwilę na rynkach zachodnich. Jedno jest pewne – jeśli masz którąkolwiek z tych perełek w szufladzie, może czas ją wyjąć i sprawdzić, czy przypadkiem nie siedzisz na cyfrowym złocie.

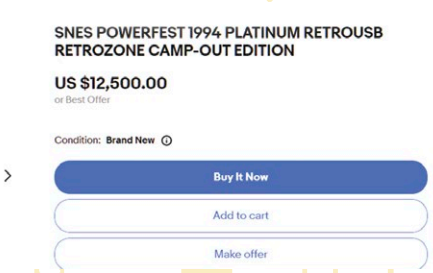
Zacznijmy od Japonii, gdzie scena Super Famicom rozkwitała niezależnie od zachodniego rynku. Wielu twórców eksperymentowało z formą, gatunkami i techniką, tworząc dzieła, które nigdy nie ujrzały światła dziennego poza Azją. Jednym z najbardziej legendarnych tytułów jest Rendering Ranger: R^2, stworzony przez Manfreda Trenza – tego samego, który odpowiadał za Turricana. Mimo że grę opracowało niemieckie Rainbow Arts, została wydana tylko w Japonii przez Virgin Interactive. Połączenie strzelanki i platformówki wyglądało niemal jak z przyszłości, a nakład był tak ograniczony, że przez lata uznawano ją za fanowską ciekawostkę.

Exertainment Life Cycle w użyciu. Dziś prawdziwy unikat.

Dziś jej wartość na aukcjach przekracza 9000 dol.

Wśród japońskich perełek warto wymienić także BS Super Mario Collection – specjalną wersję klasycznych przygód Mario, dystrybuowaną wyłącznie poprzez usługę Satellaview. Gry nadawano satelitarnie z radia St.GIGA, a gracze mogli je tymczasowo zapisywać na specjalnych kartridżach. Po zakończeniu emisji przepadały. Dziś zachowane nośniki z tymi grami to prawdziwe cyfrowe archeologiczne znaleziska. Co ciekawe, część graczy nagrywała nawet audio z transmisji głosowej towarzyszącej niektórym sesjom – te taśmy to dziś równie unikalna pamiątka.

Wśród magicznych platformówek wyróżnia się Magical Pop'n, z bohaterką czarodziejką i dubbingiem znanej japońskiej gwiazdy Ai Iijimy. Utrzymana w klimacie anime, z niezwykle płynną animacją i projektem poziomów, do dziś uchodzi za jedną z najlepiej wykonanych gier 2D. Oryginalne egzemplarze osiągają na rynku kolekcjonerskim czterocyfrowe ceny. Inna perełka to DoReMi Fantasy od Hudson Soft – kontynu-



Tak wyglądał Donkey Kong Country Competition Cartridge.

acja Milon's Secret Castle, bajecznie narysowana i udźwiękowiona. Choć nigdy nie opuściła Japonii, przez lata była emulacyjnym klasykiem, a dziś fizyczna kopia w dobrym stanie to rzadkość. Dla fanów mroczniejszych klimatów przeznaczono Majūō (King of Demons) – brutalną grę akcji w stylu Castlevanii, w której główny bohater stopniowo mutuje w potężne demony. Tytuł zdobył uznanie za nieliniową strukturę poziomów i ponurą atmosferę. Z kolei Umihara Kawase, dziś uznawana za kultową, zachwycała realistyczną fizyką liny, którą bohaterka wykorzystywała do przemieszczania się. Wymagała precyzji, cierpliwości i refleksu – stała się hitem wśród japońskich graczy, ale na Zachodzie była praktycznie nieznana aż do czasów emulatorów.

POWSTAŁY TYLKO 33 EGZEMPLARZE, Z CZEGO WIĘKSZOŚĆ ZNAJDUJE SIĘ W RĘKACH KOLEKCJONERÓW

Perły z Ameryki

Rynek amerykański skrywał inne perełki. Najcenniejszym tytułem pozostaje Nintendo PowerFest '94 – specjalny kartridż przygotowany na potrzeby zawodów organizowanych przez Nintendo. Zawierał skrócone wersje Super Mario Bros., Super Mario Kart i Ken Griffey Jr.'s Baseball. Powstały tylko 33 egzemplarze, z czego większość znajduje się dziś w rękach prywatnych kolekcjonerów. Jeden z nich trafił na aukcję w 2022 r. z ceną wywoławczą przekraczającą 25 tys. dol.

Inna legenda to Star Fox: Super Weekend Competition. Turniej odbył się w USA 30 kwietnia – 2 maja 1993 r., a gracze mieli pięć minut na zdobycie jak największej liczby punktów w zmodyfikowanej wersji gry. Kartridż zawierał także ukryty bonusowy poziom, a ekran startowy wyświetlał napis „Official Competition Cartridge". Nagrody obejmowały m.in. kurtki i wycieczki zagraniczne. Egzemplarze z tamtego okresu szacuje się na około 2 tys. sztuk – dziś są poszukiwane z niezwykłą intensywnością. Krążą opowieści o graczach, którzy w dzieciństwie wygrali turniej i dziś przechowują swój egzemplarz niczym relikwię.

Równie unikalny jest Donkey Kong Country Competition Cartridge – modyfikacja przygotowana na potrzeby Blockbuster World Video Game Championship II. Wersja ta została uproszczona i ograniczona czasowo, a po zakończeniu turnieju wypożyczalnie Blockbuster sprzedawały pozostałe kartridże. Dziś kompletne wydanie z instrukcją potrafi osiągać ceny ponad 5 tys. dol.

Wśród bardziej nietypowych pomysłów nie sposób pominąć Exertainment Mountain Bike Rally – gry stworzonej z myślą o specjalnym rowerze treningowym Schwinn Airdyne. Ruchy pedałów sterowały postacią w grze, a cały zestaw SNES + rower + kartridż był dostępny tylko dla siłowni i ośrodków zdrowotnych. Wersja domowa praktycznie nie istnieje, a egzemplarze z działającym rowerem to dziś białe kruki. Aero Fighters (znane też jako Sonic Wings) to jedna z najdroższych gier NTSC na SNES-a. Opracowana przez Video System i wydana przez McO'River, wyróżniała się dynamiczną rozgrywką i wysokim poziomem trudności. Nakład gry był niewielki, a dziś jej ceny nierzadko sięgają 3 tys. dol. Co ciekawe, niektóre podróbki z Chin są tak perfekcyjnie wykonane, że nawet doświadczeni kolekcjonerzy mieli problem z ich rozpoznaniem.

Wśród kolekcjonerskich perełek pojawiają się także EarthBound – obecnie ikona, która w czasie premiery była finansową klapą, oryginalnie sprzedawana w dużym pudełku z przewodnikiem gracza, co obecnie znacząco wpływa na jej wartość kolekcjonerską; Chrono Trigger – legendarna kooperacja Square i Akiry Toriyamy; Final Fight Guy – ekskluzywna edycja z sieci Toys"R"Us; dynamiczne Metal Warriors od LucasArts; barwne Pocky & Rocky 2 oraz Hagane – tytuł, który przez lata pozostawał w cieniu, choć obecnie uchodzi za jedną z najcenniejszych gier NTSC.

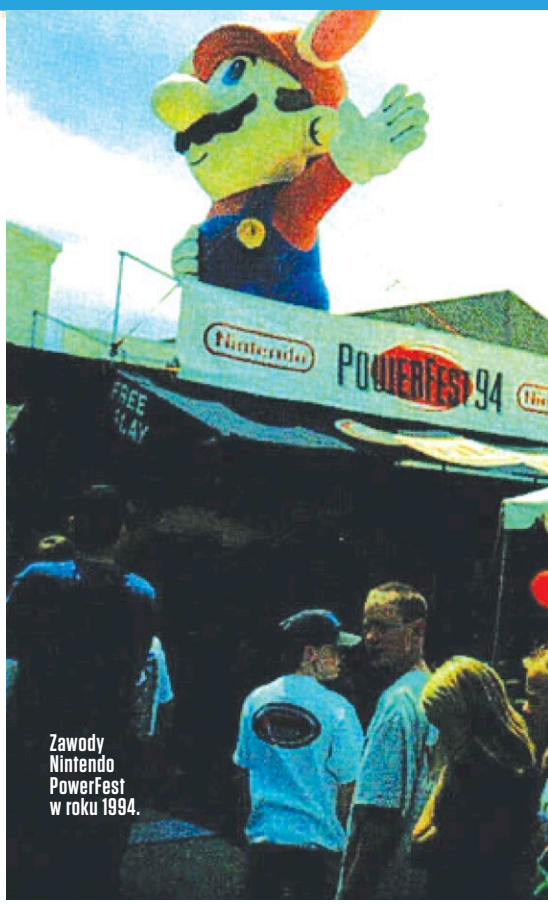
Hagane: The Final Conflict, wydane przez Hudson Soft i opracowane przez CA-Production, na pierwszy rzut oka wyglądało jak kolejna side-scrollowa bijatyka w stylu ninja, ale oferowało o wiele więcej: głęboką mechanikę, efektowne animacje i wyśrubowany poziom trudności. Jego premiera w 1995 r. zbiegła się z rynkowym debiutem PlayStation, co przyćmiło tę perełkę – media i gracze zaczęli patrzeć w stronę trójwymiarowej rewolucji. Przez lata krążyła miejska legenda, że gra była dostępna wyłącznie w wypożyczalniach Blockbuster. Dziś wiadomo, że trafiła do sprzedaży detalicznej, ale w bardzo ograniczonym nakładzie. Oryginalne egzemplarze z pudełkiem i instrukcją osiągają wysokie ceny, nierzadko przekraczające 3 tys. dol., a Hagane zasłużenie powróciło jako jedno z najcenniejszych trofeów dla fanów oldskulowej akcji.

W Europie wyjątkowość tytułów często wynikała z ograniczonej dystrybucji. Whirlo od Namco nie trafił do Wielkiej Brytanii, podobnie jak Kiki Kaikai od Taito, duchowy przodek Pocky & Rocky. Castlevania: Vampire's Kiss – europejski odpowiednik Dracula X – to dziś jedna z najdroższych gier PAL. Skarby takie jak Super Turrican 2, Terranigma, Pop'n TwinBee, The Firemen czy nawet Smerfy od Infogrames zyskały wartość z powodu ograniczonych nakładów i popularności tylko w określonych regionach.

Poza głównymi rynkami, jak Japonia, USA czy Europa, SNES doczekał się również wydań na rynkach mniej oczywistych – i to właśnie tam często kryją się prawdziwe egzotyki kolekcjonerskie. W Korei Południowej konsole i gry były oficjalnie dystrybuowane przez firmę Hyundai, która wprowadziła na rynek lokalne edycje takich tytułów jak The Legend of Zelda: A Link to the Past czy Street Fighter II, z pełnym koreańskim oznakowaniem na opakowaniach. To dziś biały kruk – nawet w wersji luzem. Hongkong i Singapur słynęły z ROM-hacków z nieoficjalnymi postaciami, np. Bruce'em Lee w Street Fighterze II Turbo.

W Brazylii sytuacja była jeszcze bardziej złożona. Oficjalnym partnerem Nintendo była firma Gradiente, ale równolegle rynek zalewały pirackie składanki „10-in-1" i ROM-hacki, często lokalnie tłumaczone. Niektóre z tych bootlegów mają dziś status kultowych – niekoniecznie ze względu na jakość, ale właśnie przez swój nielegalny i niepowtarzalny charakter. Brazylijskie wydania Top Gear z portugalskim opisem pudełka osiągają dziś ceny kilkukrotnie wyższe niż ich odpowiedniki z USA.

Kanada wyróżniała się nietypowymi, dwujęzycznymi wydaniami gier – instrukcje oraz pudełka zawierały teksty w języku angielskim i francuskim. Choć wersje te nie różniły się zawartością, dla kolekcjonerów kompletność edycji kanadyjskiej z unikatowym pudełkiem to prawdziwy rarytas. Jednym z najbardziej nieoczywistych zastosowań SNES-a był system MACS (Multipurpose Arcade Combat Simulator), opracowany na potrzeby amerykańskiej armii. Był to specjalny kartridż wykorzystywany w treningach strzeleckich – SNES podłączany był do repliki karabinu M16 z czujnikiem podczerwieni. Program zawierał realistyczne symulacje celów, a system mierzył precyzję i refleks. Całość nigdy nie była dostępna komercyjnie – trafiała wyłącznie do baz wojskowych i szkół

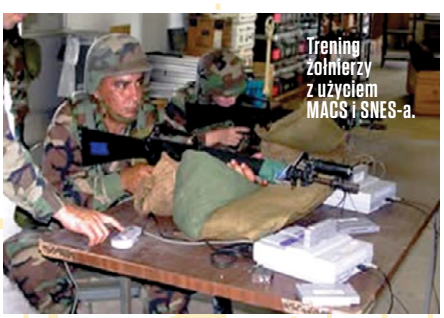


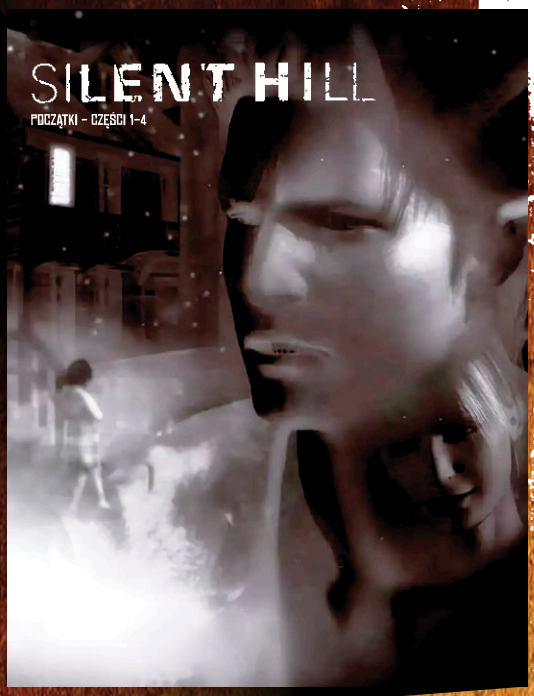
Zawody Nintendo PowerFest w roku 1994.

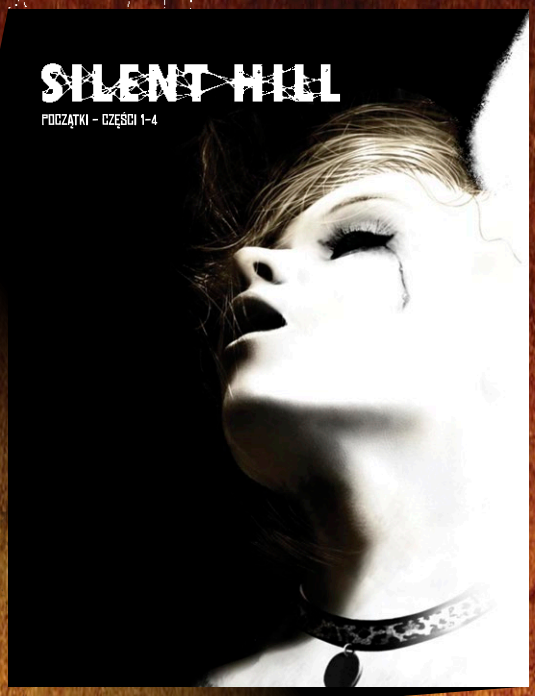
oficerskich. Dziś kompletne zestawy są niemal niemożliwe do zdobycia i osiągają ceny kilkunastu tysięcy dolarów. Jeden z nich trafił na aukcję w Teksasie, gdzie został sprzedany jako część sprzętu zlikwidowanej bazy wojskowej.

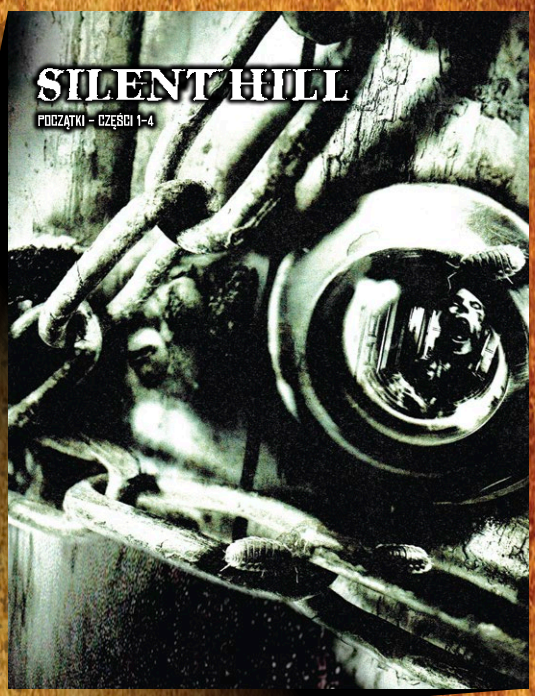
Wraz z rosnącymi cenami gier SNES na rynku pojawiło się zjawisko tzw. repro carts – podróbek kartridży wykonanych z nieoryginalnych ROM-ów, nadruków i PCB. Często wyglądają niemal identycznie jak oryginały. Niektóre mają nawet sztucznie postarzane etykiety i pudełka. Dla kolekcjonera SNES-a ważne są dziś umiejętności niemal śledcze: porównywanie kodów, ocena jakości laminatu płytek, sposób lutowania, typ śrubek. Najlepiej kupować tylko od zaufanych sprzedawców, z autentycznymi zdjęciami wnętrza kartridża.

Tak wygląda świat SNES-a – nie tylko jako rozrywki, ale też kolekcjonerskich relikwii. Dla jednych to zabawa, dla innych pasja, a dla wybranych... inwestycja życia. ✯ **Aki**


Trening żołnierzy z użyciem MACS i SNES-a.





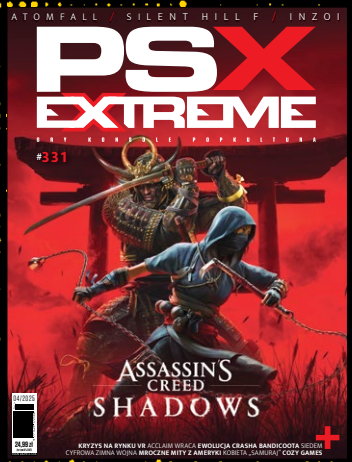


Cztery wersje okładek do wyboru.

116 STRON O POCZĄTKACH SILENT HILL W ALBUMOWEJ FORMIE GRAFICZNEJ I TWARDEJ OPRAWIE.
PROFILE TWÓRCÓW, KULISY PRODUKCJI GIER I FILMÓW
ORAZ SOLIDNA DAWKA AUTORSKIEJ PUBLICYSTYKI

JUŻ W SPRZEDAŻY!
ZAPRASZAMY NA ALLEGRO
I PSXEXTREME.PL

PSX EXTREME



SPRAWDŹ

PRENUMERATA I NUMERY ARCHIWALNE NA

PSXEXTREME.PL